

MYSTIC

UPADLI WŁADCY



BUNGIE



spis treści

I. Wstęp	1
Podziękowania!	1
Wymagania systemowe: Windows 95/98/NT 4.0	1
Instalacja: Windows 95/NT 4.0	2
Instalacja Direct X	2
Wymagania systemowe: MacOS	2
Instalacja: MacOS	2
II. Prolog	5
III. Rozpoczęcie	9
Uruchamianie gry	9
Menu główne	9
Ustawienia	10
Uruchamianie Myth z akceleratorem 3Dfx	11
Kwestie dotyczące działania gry	11
Interfejs	12
Klawisze	13
Dowodzenie jednostkami	15
Tryb indywidualny	19
Wskazówki dotyczące gry	19
IV. Gra wieloosobowa	23
Rozpoczęcie	23
Opcje sieci	24
Ekran opcji gry wieloosobowej	29
Typy gry wieloosobowej ...	31
Komunikacja podczas gry wieloosobowej	32
Wymiana jednostek	32
Statystyki końcowe	33
Opóźnienia w działaniu Internetu	33
Wskazówki dotyczące gry wieloosobowej	33
V. Postacie	35
Światło	35
Ciemność	37
VI. Słowniczek	41
VII. Pomoc techniczna	45
VIII. Twórcy gry	49





1. WSTĘP





I. WSTĘP

UWAGI DO POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

Tryb multiplayer.

Ze względu na zakupienie firmy Bungie przez Microsoft usługa nie jest realizowana przez Bungie. Polski wydawca gry zdecydował się jednak pozostawić możliwość gry przez Internet, gdyż dzięki popularności gry powstały strony nieoficjalne dedykowane rozgrywce w trybie multiplayer. Niestety każda z nich działa w inny sposób i nie jesteśmy w stanie podać sposobu rozpoczęcia rozgrywki. Można go jednak znaleźć na każdej ze poniższych stron:

<http://www.mariusnet.com/>

<http://mythmaps.com/>.

PODZIĘKOWANIA!

Dziękujemy za zakup gry Myth: Upadli Władcy. To właśnie dzięki Waszemu wsparciu możemy opracowywać coraz to nowe i lepsze produkty.

POTRZEBUJECIE WSKAZÓWEK?

Jeśli dysponujecie dostępem do Internetu, to można poszukać w nim informacji, które pomogą Wam w ukończeniu konkretnej misji. Na stronie <http://www.bungie.com> znajdziecie zbiór linków do licznych stron poświęconych serii Myth. Wskazówki od innych graczy można też znaleźć na tematycznych grupach dyskusyjnych, takich jak comp.sys.ibm.pc.games.strategic i comp.sys.mac.games.strategic.

I. WYMAGANIA SYSTEMOWE: WINDOWS 95/98/NT 4.0

Do gry w Myth: Upadli Władcy potrzebny jest komputer spełniający następujące wymagania:

- komputer IBM PC lub w pełni kompatybilny
- procesor Pentium (zalecany 133 MHz lub szybszy)
- system operacyjny Windows 95/98 lub Windows NT 4.0
- 16 MB pamięci RAM (zalecane 32 MB)
- czytnik CD-ROM (4x lub szybszy)
- sterowniki DirectX 5 lub nowsze (DirectX załączono na płycie z grą)
- monitor SVGA
- karta graficzna zgodna z DirectX
- karta dźwiękowa zgodna z DirectX
- do gry przez Internet potrzebne jest połączenie o szybkości 28.8 kbps lub szybsze



INSTALACJA: WINDOWS 95/98/NT 4.0

1. Proszę włożyć płytę Myth I do czytnika CD-ROM. Jeśli funkcja autouruchamiania jest włączona, to powinien się uruchomić program instalacyjny.
2. Zainstaluj Myth : Upadli Władcy.
3. Następnie należy postępować zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie. Możliwe, że po zakończeniu instalacji trzeba będzie ponownie uruchomić komputer.
4. Aby uruchomić grę, należy wybrać z Menu Startowego Windows, z katalogu Programy/Bungie/Myth. Teraz wystarczy tylko przygotować się do bitwy!

INSTALACJA DIRECTX

Aby gra Myth: Upadli Władcy działała poprawnie, na komputerze muszą być zainstalowane sterowniki DirectX firmy Microsoft. Jeśli jednak na naszym komputerze sterowniki DirectX nie są zainstalowane, należy je zainstalować samemu. Sterowniki znajdują się w katalogu DirectX na płycie z grą. Możliwe, że po zakończeniu instalacji, będziemy musieli uruchomić komputer od nowa.

Myth: Upadli Władcy będzie działał pod Windows NT 4.0, ale w systemie tym trzeba zainstalować Windows NT Service Pack 3.

WYMAGANIA SYSTEMOWE: MACOS

Do uruchomienia gry Myth: Upadli Władcy wymagany jest komputer Macintosh spełniający następujące kryteria:

- komputer Power Macintosh lub w pełni zgodny klon (zalecany procesor 100MHz lub szybszy)
- monitor wyświetlający grafikę w rozdzielczości 640x480 i o 16-bitowych kolorach
- system 7.5 lub nowszy
- czytnik CD-ROM (4x lub szybszy)
- Do gry przez Internet wymagany jest Open Transport 1.1.2 lub nowszy oraz połączenie z Internetem o szybkości 28.8 kbps lub szybsze (Open Transport 1.1.2 można ściągnąć ze strony internetowej firmy Apple.)

INSTALACJA: MACOS

1. Proszę włożyć płytę Myth I do czytnika CD-ROM.
2. Następnie należy dwukrotnie kliknąć ikonę programu instalacyjnego Myth I.
3. Następnie należy postępować zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie.
4. Po zakończeniu instalacji można uruchomić grę. W tym celu należy odszukać na twardym dysku katalog Myth I i dwukrotnie kliknąć ikonę Myth: Upadli Władcy. Teraz wystarczy tylko przygotować się do bitwy!





II. PROLOG



II. PROLOG

„Musi być jakaś nadzieja”.

Dwie noce temu, kiedy wraz z pół tuzinem innych mężczyzn zebraliśmy się wokół ogniska, próbując zatrzymać w sobie resztki ciepła, jeden z nas wypowiedział te słowa. Dołączył do Legionu tylko trzy tygodnie wcześniej i zaczął mówić do siebie, kiedy topór jakiegoś Ghöla odciął mu trzy palce lewej ręki. Siedział tam, pokryty kurzem i w kółko powtarzał te słowa. Jeśli szukał pocieszenia lub współczucia, przeliczył się, bo żaden z nas nie powiedział ani słowa.

Dziś siedzę przy ognisku pięćdziesiąt mil na północny zachód i wspominam, jak dziś rano wrzeszczał, gdy otoczyło go czterech zniewoleńców, wytrąciło mu miecz i posiekało na kawałki.

Nigdy nie poznałem jego imienia.

Wojna na północy trwa już siedem lat, a mnie męczy już prowadzenie tego dziennika. Siła przyzwyczajenia nakazuje mi nie przerywać, ale opisałem już tyle bitew, tyle przegranych – dlaczego wciąż to robię? Kiedyś zapisywanie wszystkiego, co pamiętam – imion poległych, nazw spalonych miast, uczuć jakie towarzyszyły nam, gdy podmuch gorąca uderzał nas w plecy podczas ucieczki – pomagało mi zasnąć. Teraz to tylko jeszcze jedna czynność, którą należy wykonać w przerwach pomiędzy walką a snem.

Czasami przygniata mnie poczucie bezsensowności. Teraz, gdy większość kontynentu należy do Upadłych Władców i ich sług, łatwo jest stracić wiarę. Czasem czuję, że przeciwstawianie się im przez siedem lat nic nie znaczy, a spisywanie faktów, które doprowadziły powolnej śmierci świata i jego mieszkańców, znaczy jeszcze mniej. Nasz wysiłek wydaje się całkowicie nieistotny i zastanawiam się, czy pomysł, żeby przyłączyć się do Legionu, był dobry. Mój dziadek zawsze mówił, że mam nie po kolei w głowie. Czasem znacząco to podkreślał.



Od jakiegoś miesiąca wciąż mi się śni, choć nie rozumiem dlaczego. Jako dziecko nienawidziłem go. Kiedy podrosłem, wraz z moimi siostrami spędzaliśmy lato w jego gospodarstwie, wykonując różne nudne prace, które dorośli zawsze zrzucają na barki dzieci.

Pamiętam, jak bałem się lata i zgorzkniałego starego człowieka, tachającego swoje dynie przez całą milę z pola do rozwalającej się stodoły, albo uciekającego w strachu przed niedożywionymi zwierzętami.

Wtedy tego nienawidziłem, choć teraz tamte czasy wydają się niemal idyllą. Może właśnie dlatego ciągle mi się to śni.

Jedynymi chwilami, w których mogliśmy złapać oddech były te, w których stary się upijał. Był żalosnym pijackiem – jedna butelka unieruchamiała go na cały wieczór, a gdy mówił, jego słowa spływały, niczym deszczówka po linie wisielca. Czasem alkohol wdierał się do tej części umysłu, która jeszcze jako tako funkcjonowała i wtedy, zamiast w otępieniu chichotać, opowiadał nam historie, które gdy był dzieckiem opowiadano jemu – o kimś, kogo zwano Connacht i kto wyciągnął świat z łąp ciemności.

Według tych historii, Connacht pojawił się na wschodzie mniej więcej w tym samym czasie, gdy na zachodnim niebie pojawiła się kometa. W tamtych czasach świat opanowany był przez myrkridów – rasę ludojadów, zbyt okropnych, by opisywać je dzieciom, jak twierdził mój dziadek.

Od tamtych czasów słyszałem też inne historie na ich temat i wydaje się, że każdy człowiek opisywał ich zupełnie inaczej. Podawano też najróżniejsze powody, dla których myrkridom udało się terroryzować ludzi przez setki lat. Zaliczyłbym te opowieści do grona bajek, gdyby nie fakt, że zawsze mówił o tym z ogromnym przekonaniem, a w jego zmęczonych oczach pojawiał się strach.

Connacht był pierwszym człowiekiem od tysiąca lat, któremu udało się przeżyć bitwę z myrkridami... i to nie tylko przeżyć, ale i zwyciężyć. Wyłapał ich wszystkich i uwięził w artefakcie zwanym Tain, więzieniu bez ścian, które stworzyli dla niego kowale z Muirthemne. Uporawszy się z myrkridami, Connacht wstąpił na tron i rządził w czasach, które obecnie określa się mianem Ery Świata. W tym momencie historia się kończy. Niektórzy mówią, że po prostu zmarł, inni że został zamordowany lub porwany. Jeszcze inni twierdzą, że opuścił Muirthemne i wyruszył na poszukiwania jakiegoś potężnego artefaktu. Najprawdopodobniej fascynowała go i jednocześnie przerażała moc przedmiotów, takich jak Tain, dlatego też szukał innych podobnej mocy: pięciu Kamieni Eblisa, Zwierciadła Tramista i Kodeksu Absolutu.

Niszczył te, które mógł, a inne chował w sekretnych miejscach, tak aby nikt nigdy nie mógł ich odnaleźć.

Te wszystkie opowieści to już historia. Ale Balor i inni Upadli podpalili Muirthemne zaledwie kilka lat temu. A jedno spojrzenie na nasze oddziały wystarczy, żeby stwierdzić, że nie jesteśmy wspaniałą armią Connachta, ale żalosną gromadą w służbie Dziewięciu. Wątpię czy Connacht spadnie z nieba, by nas uratować.

Kiedy wstąpiłem do Legionu, był taki szalony wędrowiec, który lubił zabawiać każdego, kto był zbyt zmęczony, by od niego uciec, własną teorią na temat Krawędzi Wszechświata – linii dzielącej łąd od nicości, która znajduje się za królestwem Gower, gdzie pojawił się Connacht. Twierdził, że świat ma dwie strony i że ciągle się kręci, niczym moneta wyrzucona w górę. Tylko dzięki magii, zbyt potężnej, by mógł opanować ją człowiek, utrzymujemy się na powierzchni i nie spadamy. „...i w ten sposób ciemność i światło naprzemiennie dominują, a świat należy raz do ludzi, a innym razem do nieumarłych.” Miałem serdecznie dość jego podniosłego słownictwa i głupawych teorii, ale muszę przyznać, że gdy zmarł, odczułem swego rodzaju smutek. Jego imienia też nigdy nie poznałem.

W ostatnim tygodniu obóz wrzał od plotek, jakoby Dziewięciu zdobyło coś, co może zmienić przebieg wojny. Wielu z nas uważa to za kompletną bzdurę, ale siedem lat krwawych bitew z niezmordowanymi i najwyraźniej niezliczonymi armiami nieumarłych zrobiło swoje. Przyznaję, że brzmi to idiotycznie. I co to ma być? Talizman, który utrzyma nas przy życiu i który w jakiś sposób pozwoli nam przechytrzyć i pokonać Balora? Przecież gdyby coś takiego istniało, Dziewięciu użyłoby go wcześniej. Tak czy siak, to tylko plotka, a przez te wszystkie lata nauczyłem się nie wierzyć plotkom.

Żołnierze Legionu słyszeli zbyt wiele zapewnień, że pewnego dnia wszystko będzie lepiej. Nikt nie chce już o tym słyszeć, tak więc i ja zachowam je dla siebie, choć jak podejrzewam, wszyscy skrycie mają taką nadzieję, choć nikt otwarcie o tym nie mówi.

Czy fantazjowalibyśmy o lepszej przyszłości, gdybyśmy nie widzieli choć skrawka nadziei?

Nie! A przecież jesteśmy tutaj.

Musi być jakaś nadzieja.





III. ROZPOCZĘCIE





III. ROZPOCZĘCIE

URUCHAMIANIE GRY

Windows 95/98/NT 4.0:

Proszę włożyć płytę z grą Myth: Upadli Władcy do czytnika CD-ROM. Teraz proszę kliknąć przycisk Start na pasku zadań Windows i wybrać menu Programy. Następnie należy wybrać katalog Bungie/Myth. Aby uruchomić grę, proszę podświetlić ikonę gry Myth i kliknąć przyciskiem myszki. Można też utworzyć katalog, w którym została zainstalowana gra i dwukrotnie kliknąć na pliku Myth.

Macintosh:

Proszę włożyć płytę z grą Myth: Upadli Władcy do czytnika CD-ROM. Następnie należy otworzyć katalog Myth: Upadli Władcy i dwukrotnie kliknąć ikonę aplikacji Myth.

MENU GŁÓWNE

Po uruchomieniu gry na ekranie pojawi się ekran tytułowy gry Myth i menu główne. Aby wybrać opcję z menu, należy przesunąć nad nią kursor myszki i kliknąć przyciskiem myszki..

Nowa gra

Uruchamia grę w trybie indywidualnym (dla jednego gracza).

Szkolenie

Opcja ta pozwala rozpocząć szkolenie.

Gra wieloosobowa

Opcja ta pozwala grać z innymi graczami, czy to współpracując z nimi w walce ze złem, czy to stając do walki z nimi jako wrogami. Gra wieloosobowa może się toczyć przez Internet lub po sieci lokalnej. Jeśli komputer, na którym została zainstalowana gra, nie ma połączenia z innymi komputerami, to opcja ta nie będzie dostępna.

Zapisane gry

Opcja ta pozwala przywrócić zapisany uprzednio stan gry, jeśli tylko takie zapisane gry są dostępne.

Zapisane filmy

Opcja ta pozwala wyświetlić zapisane filmy z poprzednich gier, jeśli tylko jakieś filmy znajdują się w odpowiednim katalogu.

Ustawienia

Opcja ta pozwala dokonać modyfikacji różnych ustawień gry.

Wyjście

Wybranie tej opcji spowoduje zamknięcie gry Myth i powrót do systemu.



USTAWIENIA

Po wybraniu opcji Ustawienia na ekranie pojawiają się następujące opcje:

Głośność

Ten suwak pozwala ustawić głośność dźwięków w grze. Przesunięcie go w lewo spowoduje ściszenie dźwięku, a przesunięcie w prawo umożliwi zwiększenie głośności.

Stereo

Jeśli opcja ta zostanie zaznaczona, to dźwięki będą odtwarzane w systemie stereo. Oznacza to, że odgłos eksplozji zmory, która wybuchła po lewej stronie, będzie słyszalny przede wszystkim w lewym głośniku, a na przykład odgłos cięciwy zwalnianej przez łucznika po prawej stronie będzie dochodził z prawego głośnika. Opcja ta działa najlepiej z głośnikami stereofonicznymi lub ze słuchawkami.

Dźwięki otoczenia

Jeśli ta opcja jest zaznaczona, to w grze będą także słyszalne dźwięki otoczenia, dzięki czemu znacznie wzbogacona zostanie atmosfera gry.

Napisy

Jeśli zaznaczymy tę opcję, to w czasie gry będą wyświetlane teksty dialogów mówionych przez poszczególne postacie.

Opcja ta pozwala wybranie jednego z pięciu poziomów trudności. Do wyboru są ustawienia: banalny, łatwy, normalny, heroiczny i legendarny. Wybranie każdego kolejnego poziomu powoduje, że gra staje się trudniejsza, wrogów jest więcej, są groźniejsi i trudniej ich zabić. Co więcej, na trudniejszych poziomach może być mniej elementów terenu, za którymi nasze jednostki mogłyby się schronić, a niektóre jednostki specjalne mogą w ogóle nie być dostępne.

Wysoka rozdzielczość

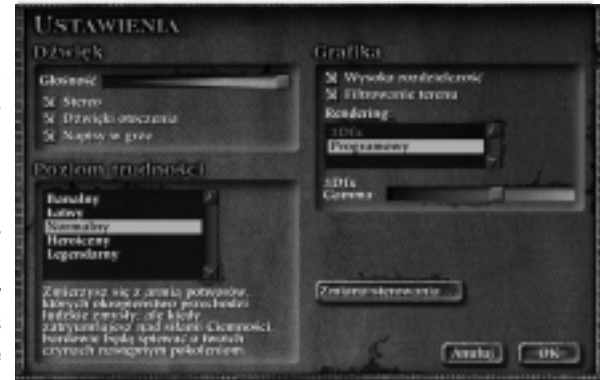
Jeśli to okno jest zaznaczone, to grafika będzie wyświetlana w trybie 640x480. Jeśli jednak dysponujemy wolniejszym komputerem, to rezygnacja z wysokiej rozdzielczości z pewnością przyspieszy działanie gry.

Filtrowanie krajobrazu

Jeśli to okno jest zaznaczone, to tekstury krajobrazu stosowane w grze będą wygładzane. W ten sposób gra wygląda ładniej, ale działa trochę wolniej. Jeśli chcemy przyspieszyć działanie gry, lepiej z tej opcji zrezygnować.

Modelowanie

Opcja ta umożliwi wybór pomiędzy wyświetlaniem krajobrazu w grze Myth II jedynie z wykorzystaniem programowego modelowania obiektów graficznych, a wykorzystaniem w tym celu także mocy obliczeniowej akceleratora graficznego 3Dfx. Zalecamy wykorzystanie akceleracji sprzętowej, gdyż przyspieszy to działanie gry.



Gamma (tylko z akceleratorami 3Dfx)

Opcja ta pozwala dostosować jasność obrazu do używanego monitora.

Sterowanie

Po kliknięciu tego przycisku będziemy mogli zmienić klawisze przyporządkowane poszczególnym komendom stosowanym w grze. Aby zmienić klawisz przyporządkowany danej komendzie, należy kliknąć okno tekstowe obok nazwy komendy, a potem wcisnąć klawisz, który chcemy do niej przyporządkować. Warto zwrócić uwagę na to, że dwóm poleceniom nie można przyporządkować tego samego klawisza.

URUCHAMIANIE MYTH Z AKCELERATOREM 3Dfx

Gra Myth: Upadli Władcy w pełni wykorzystuje możliwości kart graficznych obsługujących akcelerację modelowania obiektów trójwymiarowych. Jeśli dysponujemy taką kartą, to gra po uruchomieniu automatycznie ją wykryje. Korzystając z opcji umieszczonych na ekranie ustawień, możemy przełączać pomiędzy modelowaniem z wykorzystaniem technologii 3Dfx a modelowaniem programowym.

Uwaga: Warto zwrócić uwagę na to, że uruchomienie gry z wykorzystaniem akceleracji 3Dfx wymaga odpowiednio większej pamięci RAM. Dlatego w takim przypadku warto wcześniej sprawdzić, czy nasz komputer posiada co najmniej 20 MB pamięci RAM.

KWESTIE DOTYCZĄCE DZIAŁANIA GRY

Myth:Upadli Władcy to gra bardzo zaawansowana, dlatego wymaga dużej mocy obliczeniowej komputera. Oto kilka wskazówek dotyczących tego, by działała bardziej płynnie:

- Proszę uruchomić grę w trybie niskiej rozdzielczości.
- Proszę wyłączyć filtrowanie krajobrazu.
- Im więcej pamięci RAM mamy w komputerze, tym lepiej. Jeśli nasz komputer dysponuje jedynie 16 MB pamięci RAM lub mniejszą jej ilością, to gra będzie zwalniała, by umożliwić wczytanie tekstur, natomiast jeśli dysponujemy większą ilością pamięci Ram, nie zaobserwujemy tych za-trzymań, gdyż tekstury zostaną wczytane do pamięci.
- Jeśli pracujemy na komputerze Macintosh, proszę wyłączyć pamięć wirtualną.
- Proszę zamknąć WSZYSTKIE programy działające w tle.
- Nawet jeśli dysponujemy szybkim komputerem, to starsze karty graficzne mogą powodować spowolnienie w działaniu gry. Aby usunąć ten problem, należy się zastanowić nad zakupieniem karty graficznej wyposażonej w akcelerację trójwymiarową!

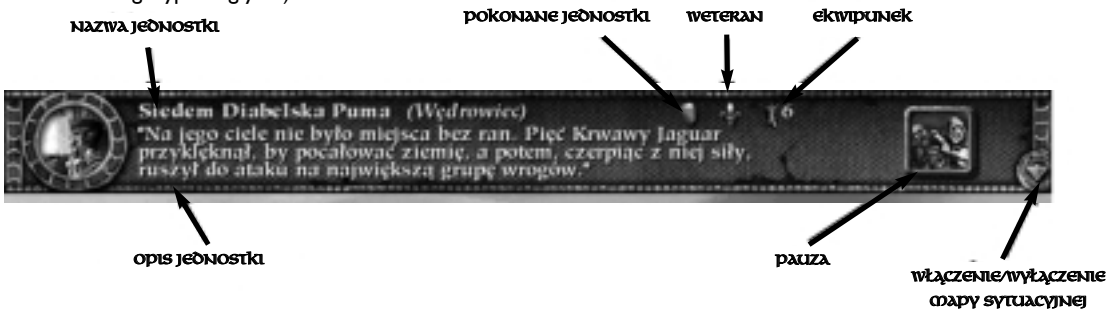
INTERFEJS

Interfejs gry Myth: Upadli Władcy nie jest zbyt rozbudowany, ale ma bardzo duże możliwości. Gracze, którzy poznają go szczegółowo, będą mieli widoczną przewagę nad tymi, którzy dopiero rozpoczęli grę. Dlatego zanim zalogujemy się na serwer bungie.net i narobimy sobie wstydu, powinniśmy przeczytać poniższy rozdział i dołączyć do Oświeconych.

Pasek stanu

Pasek stanu dostarcza nam niezwykle ważnych informacji dotyczących naszych jednostek. Tutaj też znajdują się przyciski, umożliwiające dostęp do innych ekranów z dalszymi informacjami. Po zaznaczeniu jednostki, na pasku stanu pojawi się jej imię, typ i krótki opis. Będziemy też mogli poznać doświadczenie danej jednostki oraz zawartość jej sakwy. Niektóre jednostki potrafią podnosić przedmioty specjalne. Jeśli któryś z naszych żołnierzy podniesie taki przedmiot (na przykład księgę), pojawi się ona w prawym górnym rogu pasku stanu tego żołnierza.

Jeśli zaznaczymy więcej niż jedną jednostkę, na pasku stanu pojawią się ich imiona, typy oraz liczba, natomiast nie zobaczymy opisu. Jeśli nie będą zaznaczone żadne jednostki, na pasku stanu zobaczymy informacje dotyczące danej misji. (W czasie gry wieloosobowej będą tu zasady dotyczące prowadzenia danego typu rozgrywki).



W prawej części paska stanu znajduje się przycisk pauzy. Jeśli go klikniemy (lub wcisniemy klawisz Esc), gra zostanie wstrzymana, a na ekranie ukaże się menu, zawierające następujące opcje: zapis gry, rozpoczęcie misji od nowa, wyjście z gry lub powrót do gry. Obok przycisku pauzy znajduje się mały, trójkątny przycisk, pozwalający na wyświetlanie i chowanie mapy sytuacyjnej. Więcej informacji na temat mapy sytuacyjnej znajduje się w dalszej części tego rozdziału.

Okno gry

Okno gry to obszar ekranu, znajdujący się pod paskiem stanu. To właśnie w tym oknie oglądamy przebieg bitwy i tutaj wydajemy rozkazy oraz zaznaczamy jednostki. Aby powiększyć pokazywany obszar, można wyłączyć pasek stanu, wciskając klawisz F6.

MAPA SYTUACYJNA

Na prawo od przycisku pauzy znajduje się mały trójkątny przycisk. Klikając go (lub wciskając klawisz Tab), możemy włączać lub wyłączać wyświetlanie mapy sytuacyjnej. Ta znajdująca się w prawym górnym rogu okna gry mapa to przezroczysty widok na całe pole bitwy. Nasze jednostki są na niej zaznaczone jako zielone kroki, a jednostki przeciwnika mają kolor czerwony. Jednostki ustawione przyjaźnie (cywile lub członkowie drużyny w grze wieloosobowej) są przedstawieni jako niebieskie kropki. Żółty trapezoid symbolizuje aktualną pozycję kamery. Znajdująca się w nim strzałka informuje o kierunku, w którym zwrócona jest kamera.



Jeśli wskażemy dowolne miejsce na mapie sytuacyjnej, zostanie ono natychmiast pokazane w oknie akcji. Warto pamiętać, że korzystając z mapy sytuacyjnej, nie można przemieszczać jednostek; służy do tego jedynie okno gry.



Klawisze

Korzystając z menu ustawień, można zmieniać przyporządkowanie klawiszy. Jednak dla większej jasności w poniższym rozdziale opisane zostały ustawienia domyślne.

Kamera

Kamera to nasz punkt widzenia. Zaawansowany system grafiki trójwymiarowej zastosowany w grze pozwala przemieszczać kamerę niezależnie od jednostek. W ten sposób można śledzić poczynania naszych jednostek oraz jednostek wroga z różnych miejsc, co pozwoli zdobyć najwięcej informacji o obecnej sytuacji taktycznej na polu bitwy.

Przód/tył

Klawisze te są odpowiedzialne za przemieszczenie kamery w przód i w tył po linii prostej. Za ruch do przodu domyślnie odpowiada klawisz W, natomiast za ruch w tył jest odpowiedzialny klawisz S.

Lewo/prawo

Te klawisze służą do przemieszczania kamery na boki. Domyślnie są to klawisze Z – ruch w lewo, i X – ruch w prawo.

Orbitowanie w lewo/ Orbitowanie w prawo

Ruch orbitowy polega na tym, że kamera pokazuje to samo miejsce, ale porusza się przy tym po okręgu i wykonuje obrót o 360 stopni. Domyślnie za orbitowanie w lewo odpowiada klawisz Q, natomiast za orbitowanie w prawo odpowiedzialny jest klawisz E. Korzystanie z możliwości obrotu kamery wokół wskazanego punktu jest wręcz nieodzowne, a leniwi gracze, którzy nie korzystają z tej możliwości, bardzo często przegrywają gry w trybie wieloosobowym.

Obrót w lewo/Obrót w prawo

W czasie obrotu kamera pozostaje w jednym miejscu, ale obraca się, pokazując przy tym różne strony świata. (Aby się przekonać naocznie, jak się to odbywa, wystarczy stanąć w miejscu i obrócić głowę w prawo i w lewo). Za obrót w lewo domyślnie odpowiada klawisz A, natomiast za obrót w prawo, klawisz D.

Zbliżenie/Oddalenie

Gra Myth umożliwia zbliżenie widoku pola bitwy, dzięki czemu można z bliska przyjrzeć się temu, co zostało z naszych wrogów, lub oddalić widok, by zyskać lepszy obraz sytuacji na polu walki. Domyślnie za zbliżenie odpowiada klawisz C, natomiast za oddalenie, klawisz V.



Wyśrodkowanie

Aby wyśrodkować widok na zaznaczonej grupie jednostek, wystarczy wcisnąć klawisz H.

MYSZKA

Do sterowania kamerą można też użyć myszki. Jeśli skierujemy kursor myszki w bok ekranu, to kamera także przemieści się w tym kierunku. Jednak nie powinniśmy się ograniczać jedynie do sterowania myszką, gdyż jedynie opanowanie WSZYSTKICH sposobów sterowania kamerą umożliwi nam łatwiejsze zwycięstwo w bitwie.

Jednostki

Grając w Myth, będziemy mogli wydawać rozkazy wielu typom jednostek. Dokładny opis wszystkich dostępnych jednostek wraz z opisami ich umiejętności specjalnych znajduje się w rozdziale V. Poniższy rozdział opisuje jedynie komendy stosowane do zarządzania jednostkami.

Zaznaczanie jednostek



Zanim będziemy mogli wydawać jednostkom rozkazy, musimy się najpierw nauczać, jak je zaznaczać. Aby zaznaczyć pojedynczego żołnierza, wystarczy pojedyncze kliknięcie. Jeśli chcemy zaznaczyć kilka jednostek, należy rozciągnąć nad nimi ramkę, natomiast dwukrotne kliknięcie na jednostce spowoduje wybranie wszystkich jednostek tego typu znajdujących się w pobliżu (np. wszystkich łuczników). Kiedy kilka jednostek będzie już zaznaczonych, będą one wykonywać wszystkie wyznaczone im zadania jako grupa.

Aby zaznaczyć kilka jednostek należących do różnych typów (na przykład krasnoluda i dwóch wojów) powinniśmy kliknąć każdego z nich, trzymając wciśnięty klawisz Shift. Podobnie, jeśli chcemy usunąć jednostkę z grupy, to należy ją kliknąć, trzymając wciśnięty klawisz Shift.

Aby usunąć zaznaczenie wszystkich jednostek, należy wcisnąć klawisz usunięcia zaznaczenia (domyślnie jest to klawisz o nazwie tylda (~)).

Aby zaznaczyć wszystkie jednostki widoczne w oknie gry, powinniśmy wcisnąć klawisz „Zaznacz wszystkie”. Domyślnie funkcję tę spełnia klawisz Enter. Aby usunąć zaznaczenie (jeśli jakieś jednostki są zaznaczone), powinniśmy wcisnąć ten klawisz powtórnie.

Aby natychmiast zatrzymać zaznaczoną jednostkę, powinniśmy wcisnąć klawisz zatrzymania; domyślnie jest to klawisz Spacji.

Tworzenie grup

Gra Myth umożliwia tworzenie grup jednostek, składających się z różnych typów (np. 2 łuczników, 2 krasnoludy i 6 berserkerów). Aby utworzyć grupę, należy zaznaczyć wybrane jednostki, wcisnąć i przytrzymać klawisz Alt (na komputerach PC) lub Command (na komputerach Macintosh), a następnie wcisnąć jeden z klawiszy z cyframi od 0 do 9. Kombinację klawiszy Alt/Command i klawisza z cyfrą powinniśmy przytrzymać przez około dwie sekundy, aby grupa została „zapamiętana.” Od tego momentu możemy łatwo zaznaczyć wszystkie jednostki z danej grupy, wciskając kombinację klawiszy Alt/Command i przydzielonego klawisza z cyfrą. Do przełączania pomiędzy zapamiętanymi grupami służy klawisz F, a wciskając klawisz Delete można grupę rozwiązać.





Klawisze funkcyjne

Klawisze funkcyjne, znajdujące się w górnej części klawiatury, pozwalają modyfikować niektóre ustawienia rozgrywki bez jej przerywania.

- F1 Zwolnienie gry
- F2 Przyspieszenie gry
- F3 ciszenie dźwięku
- F4 Zwiększenie głośności dźwięku
- F5 Niska/wysoka rozdzielczość
- F6 Włączenie/wyłączenie paska stanu
- F7 Statystyki gry sieciowej
- F8 Klawisze skrótów
- F11 Filtrowanie krajobrazu.

DOWODZENIE JEDNOSTKAMI

Przemieszczanie jednostek

Aby przemieścić jednostkę, należy ją zaznaczyć, a potem kliknąć w dowolnym miejscu na ziemi. Zaznaczona jednostka przejdzie we wskazane miejsce i będzie oczekiwać na dalsze rozkazy.

Atak

Nasza jednostka zaatakuje wroga i będzie z nim walczyć aż do momentu, aż wróg zostanie zabity, lub nie dopóki nie zostaną jej wydane inne rozkazy. Należy zaznaczyć jednostkę lub grupę jednostek, a następnie kliknąć jednostkę wroga. Jeśli wróg podejdzie zbyt blisko, to jednostki używające pocisków, takie jak krasnoludy lub łucznicy, będą się musiały wycofać. Dlatego nie należy się dziwić, jeśli po wydaniu rozkazu ataku krasnolud zacznie biec w przeciwnym kierunku – nasz bohater wcale nie ucieka z pola bitwy, tylko próbuje znaleźć miejsce na oddanie rzutu.

Obrona

Po przemieszczeniu jednostki we wskazane miejsce, jednostka ta pozostanie tam, oczekując na dalsze rozkazy – chyba że zostanie zaatakowana. W takim przypadku uda się ona w pościg za atakującą jednostką nieprzyjaciela. Jeśli chcemy, by jednostka przemieściła się we wskazane miejsce i pozostała tam bez względu na sytuację na polu walki, należy skorzystać z funkcji Obrona. Aby to zrobić, po wyznaczeniu miejsca docelowego należy wcisnąć klawisz Obrona (domyślnie klawisz G). Jednostka, która otrzymała taki rozkaz, będzie stała jak wrosta w ziemię.

Atakowanie terenu

Czasami będziemy musieli zaatakować pewien obszar terenu – na przykład w sytuacji, gdy wróg zaczyna wchodzić pomiędzy zastawione wcześniej bomby. Aby wydać zaznaczonej jednostce rozkaz atakowania fragmentu terenu, powinniśmy wcisnąć i przytrzymać klawisz Ctrl, a następnie kliknąć w miejscu, które chcemy zaatakować. Gdy to zrobimy, we wskazanym miejscu pojawi się czerwony znak X.



Kierunek ustawienia jednostek

Ważnym elementem strategicznym jest kierunek ustawienia jednostek. Jeśli są one zwrócone w innym kierunku, a nieprzyjaciel zajdzie je od tyłu, to naszych wojów czeka pewna śmierć. Aby zmienić kierunek, w którym są zwrócone zaznaczone jednostki, należy wcisnąć i przytrzymać prawy przycisk myszki (w przypadku komputera Macintosh funkcję tę spełnia klawisz Option), a następnie przesunąć myszkę w odpowiednim kierunku. Jeśli jednostki stoją w szyku, to szyk ten zostanie zachowany. Warto zwrócić uwagę, że ten sposób zmiany kierunku zwrócenia jednostek będzie działał jedynie wówczas, jeśli nie włączyliśmy w ustawieniach opcji „Prawy przycisk myszki usuwa zaznaczenie.” Trochę trudniejszy sposób zmiany kierunku ustawienia jednostek polega na tym, by kliknąć lewym przyciskiem myszki (w przypadku komputerów Macintosh po prostu kliknąć) w miejscu, do którego mają się udać zaznaczone jednostki, a następnie trzymać przycisk myszki wciśnięty (na ziemi pojawią się żółte koleczka). Zwalniając przycisk, powinniśmy wykonać szybki ruch myszką w wybranym kierunku. Gdy grupa dotrze w wyznaczone miejsce, grupy skierują się w kierunku, w którym ruszyliśmy myszką. Wymaga to trochę treningu, ale znacznie ułatwia grę (zwłaszcza jeśli gramy z kimś, kto tę sztukę zna i z niej korzysta). Dzięki temu sposobowi ustalania kierunku ustawienia jednostek możemy znacznie ograniczyć zamieszanie w czasie trwania zaciętej bitwy.

Szyki

Niezwykle ważnym elementem strategicznym w grze Myth są szyki. Dzięki wybraniu odpowiedniego szyku nasze jednostki mogą atakować wroga w uporządkowany sposób, a nie walczyć z nim jak tłum nierozgarniętych rębajtów. Jeśli chcemy odnieść sukces w grze wieloosobowej, to kluczowym warunkiem będzie poznanie zasad tworzenia szyków.

Aby utworzyć formację, należy zaznaczyć grupę jednostek, a potem wybrać jeden z szyków, wciskając klawisz od 0 do 9, i kliknąć w miejscu, w którym dany szyk ma zostać utworzony. Na ziemi we wskazanym miejscu pojawią się żółte okregi, informujące o wyglądzie szyku.

W trakcie gry można korzystać z dziesięciu szyków, którym przyporządkowano klawisze od 0 do 9. , znajdujące się w górnej części klawiatury. Poniżej zamieszczamy opis wszystkich dostępnych szyków:

- 1 – Krótki szereg: Jednostki ustawiają się w czteroosobowych rzędach.
- 2 – Długi szereg: Jednostki ustawiają się w ośmioosobowych rzędach.
- 3 – Łuźny szereg: Jednostki ustawiają się czteroosobowych rzędach w szachownicę.
- 4 – Rozproszony szereg: Jednostki ustawiają się w rozproszonej linii.
- 5 – Kwadrat: Jednostki tworzą kwadrat.
- 6 - Gromada: Jednostki ustawiają się losowo w pewnej odległości od siebie.
- 7 – Płytkie okrążenie: Jednostki ustawiają się, tworząc długi, lekko wygięty łuk.
- 8 – Głębokie okrążenie: Formacja w kształcie zwartego, bardziej wygiętego łuku.
- 9 – Klin: Formacja w kształcie klina.
- 0 – Pierścień: Jednostki tworzą pierścień i stają zwrócone na zewnątrz.





Rozproszenie

Umiejętnością często przydającą się na polu bitwy jest szybkie rozproszenie skupionych jednostek. Często potrzeba takiego rozproszenia zachodzi na przykład wtedy, gdy nasze jednostki są atakowane przez krasnoludy wroga lub przez innych wrogów dysponujących bronią działającą na pewnym obszarze. Aby wydać rozkaz szybkiego rozproszenia, należy zaznaczyć jednostki, a następnie wcisnąć klawisz Rozproszenie. Domyślnie jest to klawisz B.

Odwrót

Walka do ostatniej kropli krwi zazwyczaj nie jest najlepszym rozwiązaniem... a zdecydowanie nie jest rozwiązaniem najbardziej inteligentnym ze strategicznego punktu widzenia. Jeśli zaznaczymy grupę jednostek i wcisniemy klawisz Odwrót, zaznaczone jednostki zaczną się oddalać od jednostek wroga. Domyślnie jest to klawisz R.

Punkty nawigacyjne

Dzięki punktom nawigacyjnym można wyznaczać dokładny szlak, po którym zaznaczone jednostki będą się przemieszczać do wskazanego miejsca. Po zaznaczeniu grupy jednostek można ustawić punkty nawigacyjne, wciskając i przytrzymując klawisz Shift, a następnie klikając na ziemi. We wskazanych miejscach pojawią się żółte okręgi wyznaczające trasę, po której będą się przemieszczać zaznaczone jednostki. Zanim wskażemy miejsce docelowe, można wyznaczyć maksymalnie cztery punkty nawigacyjne.

Patrowanie

Istnieje możliwość wydania jednostkom polecenia patrolowania trasy pomiędzy punktami nawigacyjnymi. Po ich ustawieniu należy (nie zwalniając klawisza Shift) kliknąć pierwszy wskazany punkt. Po dotarciu do ostatniego wyznaczonego punktu nawigacyjnego zaznaczone jednostki wrócą tą samą trasą do punktu wyjścia i będą krążyć po wskazanej trasie tam i z powrotem.

Umiejętności specjalne

Poza zwykłymi sposobami ataku, niektóre jednostki dysponują umiejętnościami specjalnymi. Aby je wykorzystać, należy zaznaczyć jednostkę i wcisnąć przycisk umiejętności specjalnej, znajdujący się na pasku sterowania, lub wcisnąć odpowiedni klawisz (domyślnie za umiejętność specjalną odpowiada klawisz T). W niektórych przypadkach trzeba będzie jeszcze wskazać inną jednostkę, przedmiot lub miejsce na ziemi, które stanie się celem umiejętności specjalnej. W rozdziale V zamieściliśmy opis umiejętności specjalnych wszystkich dostępnych jednostek.

Zdrowie

Po zaznaczeniu jednostki, na prawo od żółtej ramki pojawi się pionowy pasek, informujący o jej stanie zdrowia. Pełny pasek koloru zielonego oznacza jednostkę zdrową. Wraz z odnoszeniem kolejnych obrażeń, pasek będzie się zmniejszał i zmieniał kolor na żółty (średnie obrażenia), a potem na czerwony (poważne obrażenia). Gdy pasek osiągnie wartość zero, jednostka poniesie śmierć.

Wędrowcy mają specjalną umiejętność, która pozwala im leczyć inne jednostki. Szczegółowy opis wykorzystania tej umiejętności znajduje się w rozdziale V.

Aby sprawdzić stan zdrowia danej jednostki, wystarczy kliknąć jej postać w oknie gry.

Nie zapominajmy uważnie śledzić stanu zdrowia swoich jednostek, bo jeśli wyślemy do walki poważnie ranne jednostki, możemy je bezpowrotnie stracić i przyczynić się do swojej klęski.



Doświadczenie

Zabijając kolejnych wrogów, jednostki zdobywają doświadczenie. Po wybraniu doświadczonych jednostki, informacja o zabitych przez nią wrogach pojawi się na pasku stanu w postaci tarcz (lub czaszek, jeśli zabity nieprzyjaciół należał do sił Ciemności). Jednostki bardziej doświadczone atakują szybciej, a ich ataki są bardziej celne.

Pogoda i jej wpływ na przebieg walki

Przechodząc do kolejnych misji, będziemy zmuszeni walczyć w różnorodnych, często niesprzyjających warunkach. Często nie będzie wyboru, jak tylko walczyć w deszczu lub w śniegu. Warto zauważyć, że warunki pogodowe mają niezwykle ważny wpływ na nasze szanse w walce z wrogiem.

Deszcz ma tę cechę, że gasi ogień – a zwłaszcza ogień na loncie pocisków, którymi miotają krasnoludy. Walcząc w czasie zamieci śnieżnej, można spostrzec, że podmuchy wiatru zwiwiają z kursu strzały miotane przez łuczników. Aby przeżyć na polu bitwy, należy przewidzieć wpływ pogody na poszczególne decyzje strategiczne wydawane na polu bitwy.

Imiona

Każda jednostka ma imię, które można zmienić, zaznaczając ją i wciskając klawisz N.

Zapisywanie i oglądanie powtórek

Po zakończeniu gry i wyjściu do menu głównego można obejrzeć powtórkę stoczonej właśnie bitwy. W trakcie powtórki można śledzić przebieg bitwy, dowolnie manewrując w tym czasie ustawieniem kamery. Powtórki to doskonały sposób na poznanie strategii wykorzystywanej przez wroga. Dzięki nim można też po raz kolejny przeżyć chwile chwały, jeśli wcześniej udało się nam rozgromić oddziały przeciwnika w szczególnie widowiskowy sposób.

Jeśli klikniemy opcję Zapisane filmy, na ekranie pojawi się ekran powtórek, oferujący następujące opcje.

Zapisane filmy

Lista wszystkich filmów, które można wyświetlić. Zapisać można do 100 filmów.

Pokaż film: wyświetla powtórkę wybranej gry.

Usuń film: usuwa zapisany film z twardego dysku.

Pokaż ostatni film: wyświetla powtórkę z ostatniej gry.

Zapisz ostatni film: zapisuje film z ostatniej gry pod podaną nazwą.

Oglądając powtórkę, można przyspieszyć (klawisz F2) lub zwolnić (F1) jej odtwarzanie. Kolejna opcja przydatna przy odtwarzaniu powtórek to automatyczna kamera (F12), przenosząca widok w sam środek akcji.





TRYB INDYWIDUALNY

Przed rozpoczęciem gry Myth: Upadli Władcy, zalecamy zaznajomienie się z informacjami w niniejszym podręczniku dotyczącymi sterowania. Aby przejść szkolenie, należy wybrać opcję „Szkolenie” z menu głównego. Od tego momentu wystarczy tylko postępować zgodnie ze wskazówkami instruktora.

Warto zwrócić uwagę na to, że wskazówki podawane w czasie szkolenia odnoszą się do domyślnego ustawienia klawiatury. Jeśli wcześniej zmieniliśmy przyporządkowanie jakichś klawiszy, powinniśmy to uwzględnić.

Rozpoczęcie gry

Kiedy jesteś już gotowy do rozpoczęcia gry w trybie indywidualnym, wystarczy kliknąć opcję „Nowa gra,” znajdującą się w menu głównym. Przed rozpoczęciem każdej misji zobaczymy mapę, przedstawiającą kontynent, na którym toczy się akcja gry, zapiski dotyczące treści konkretnej misji, a czasami także i krótki film wprowadzający.

Jeśli w którymś momencie będziemy chcieli przypomnieć sobie cel rozgrywanej właśnie misji, wystarczy wcisnąć klawisz '~'. Gdy to zrobimy, interesujące nas informacje pojawią się na pasku stanu. Warto pamiętać o tym, by często zapisywać stan gry, oraz by korzystać z mapy sytuacyjnej, która pomoże nam odnaleźć drogę i ostrzeże przed niebezpieczeństwem.

Jak pomyślnie zakończyć misję

Aby ukończyć daną misję i przejść do kolejnej, musimy osiągnąć wyznaczone cele. Gdy misja zostanie zakończona, nasze oddziały zaczną się cieszyć i uderzać mieczami w tarcze, a jeśli to oddziały przeciwnika zwyciężą, to właśnie one będą się cieszyć.

Wstrzymywanie gry, zapisywanie stanu i wychodzenie z gry

Aby wyświetlić tzw. okno pauzy, należy kliknąć przycisk pauzy w prawej części paska stanu lub wcisnąć klawisz Esc. W oknie pauzy dostępne są następujące opcje: zapisanie stanu gry, wczytanie zapisanego stanu gry, wczytanie ostatniego zapisanego stanu gry, rozpoczęcie misji od początku, powrót do gry i wyjście z gry.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE GRY

Nasze jednostki mogą podnosić różnego rodzaju przedmiot: krasnoludy mogą zbierać bomby, a wędrowcy korzenie mandragory, umożliwiające leczenie jednostek. Ghole mogą podnosić prawie wszystko, np. miecze lub topory (jeśli nimi rzucą, mogą poważnie zranić nasze oddziały), bomby (na przykład ładunki podłożone przez nasze krasnoludy), a nawet głowy i części ciała, którymi uwielbiają rzucać.

Ukształtowanie terenu można wykorzystywać nie tylko w celu zdobycia przewagi wynikającej z różnicy wzniesień (jednostki miotające znajdujące się na wzgórzu mają większy zasięg niż jednostki stojące poniżej nich), ale i po to, by uzyskiwać przewagę strategiczną. Jeśli na przykład uda się nam zwabić oddziały wroga do wąskiego wąwozu, w którym poszczególne jednostki będą musiały iść gęsiego, a na zboczach ustawimy swoje jednostki miotające, wróg nie ma szans!

Można też zwabić przeciwnika w miejsce, w którym będzie musiał zbić się w grupę. A jednostki w grupie to idealny cel dla krasnoludzkiego pocisku wybuchającego.

Jeśli nie lubimy zarządzać odwrotu, to mamy problem. Dobry gracz potrafi równie szybko się wycofywać, jak ruszać do ataku. Umiejętność ta przydaje się zwłaszcza w sytuacjach, gdy wróg jest szczególnie niebezpieczny. Na przykład upiory mogą być niezwykle groźne w bezpośrednim starciu, dlatego powinniśmy wycofać wszystkie jednostki, które się do nich zanadto zbliżyły, i zlikwidować ich łucznikami. Berserker łatwo poradzi sobie ze zniewoleńcem, ale po co tracić samotnego wojownika, którego duża grupa zniewoleńców z łatwością pozbawi życia, jeśli możemy



zniszczyć wroga, obrzucając go krasnoludzkimi pociskami? Gracz, który nie umie się wycofywać, to tylko mięso armatnie.

Woda gasi lont w krasnoludzkich pociskach, dlatego skuteczność krasnoludów znacznie się zmniejsza, jeśli zaczyna padać lub śnieżyć, a zostaje ona zredukowana praktycznie do zera, jeśli cel znajduje się w rzece.

Jeśli utrzymanie krasnoludów przy życiu w czasie walki sprawia nam kłopot, to spróbujmy zastosować następującą taktykę. Krasnoludy mogą podkładać bomby jedna obok drugiej, tworząc w ten sposób szereg ładunków wybuchowych, które detonując wywołają reakcję łańcuchową. Wystarczy tylko z bezpiecznej odległości zdetonować pierwszą bombę (nie należy zbyt blisko się do niej zbliżać!). W ten sposób można zniszczyć niczego się nie spodziewające oddziały wroga, a potem podziwiać dzieło destrukcji na zwolnionej powtórce.

Jeśli wróg zaatakuje naszych łuczników w starciu bezpośrednim, tak że nie będą oni mogli oddać strzału, można wskazać wrogie jednostki dwukrotnym kliknięciem, a łucznicy zaczną się bronić, walcząc wręcz.

Magiczne zaklęcia i broń są niezwykle rzadkie, dlatego należy je wykorzystywać bardzo ostrożnie. Nie warto tracić ograniczonego zapasu magicznych strzał na krążących w oddali gholi.

Wielu graczy zapomina o korzystaniu z bomb, a przecież w ten sposób można sobie znacznie ułatwić walkę z przeciwnikiem.

Interesującą różnicą pomiędzy krasnoludami a łucznikami jest sposób ich rozmieszczania. Krasnoludy nigdy nie powinny stać w szeregach jeden za drugim, gdyż ich pociski łatwo mogą wylądować na plecach towarzyszy, którzy stoją z przodu. Z drugiej strony ustawienie łuczników w kilku szeregach jeden za drugim umożliwia tym, którzy są z tyłu, prowadzenie ostrzału, podczas gdy przednie szeregi będą się wycofywać przed nacierającym wrogiem. Nawet jeśli któryś z naszych łuczników zostanie niechcący trafiony przez strzałę druha, to niewielka to strata.

W wielu przypadkach warto poświęcić niektóre jednostki dla dobra pozostałych, wysyłając je na pewną śmierć. Taka jest już natura wojny.

Krasnoludy potrzebują pewnej odległości od celu, by rzucić swój pocisk, dlatego jeśli ściga je duża grupa wrogów, powinniśmy je zatrzymać, a następnie wycelować nie we wroga znajdującego się trochę dalej, a nie w tego, który jest akurat najbliżej.

Czasami jednostki, którymi na początku misji steruje komputer, przechodzą w dalszej części misji pod rozkazy gracza, dlatego warto śledzić ich ruchy. Poza tym nie zawsze trzeba ślepo podążać za jednostkami sterowanymi przez komputer – często i tak będą się one trzymać naszej grupy lub po prostu ruszą swoją drogą.





IV. GRA WIEŁOOSOBOWA





IV. GRA WIELOSOBOWA

Tryb jednoosobowy jest fascynujący i zapewnia wiele godzin rozrywki, ale prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy rozpoczniemy grę wieloosobową i zmierzmy się z innymi graczami za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. Poniższy rozdział opisuje zasady ustawiania i rozgrywki w grze wieloosobowej.

Myth: Upadli Władcy umożliwia różne sposoby połączenia z innymi graczami i oferuje kilka rodzajów rozgrywki w tym trybie, dzięki czemu każdy znajdzie coś dla siebie.

ROZPOCZĘCIE

Po uruchomieniu gry należy wybrać opcję Gra wieloosobowa. Spowoduje to wyświetlenie ekranu ustawień gry wieloosobowej, umożliwiającego konfigurację niektórych aspektów rozgrywki.

Imię gracza

Tutaj należy wpisać imię, którego będziemy używać w czasie gry wieloosobowej. Nie musi to być nasze prawdziwe imię – intrygujące imiona typu Ungar Krwiożerczy są mile widziane.

Nazwa drużyny

Pole to trzeba wypełnić jedynie w przypadku, kiedy rozgrywamy grę drużynową. Także i w tym przypadku nazwa drużyny może być dowolna – im ciekawsza, tym lepsza.

Ikona gracza

Każdemu graczowi jest przyporządkowana ikona, pojawiająca się obok jego imienia na liście graczy, dzięki czemu łatwiej poszczególnych graczy rozróżnić. Jeśli klikniemy tę ikonę i przytrzymamy przycisk myszy, to na ekranie pojawi się menu dostępnych ikon. Teraz wystarczy podświetlić ikonę, którą chcemy wybrać, a następnie puścić przycisk myszy, by zatwierdzić wybór.

Kolory

Tutaj można wybrać główny i drugorzędny kolor swoich oddziałów. Wybrane kolory będą służyć jako barwa przydzwiewku i skóry dowodzonych przez nas jednostek w czasie walki, dzięki czemu łatwo je będzie rozróżnić w zgiełku bitwy. Aby wybrać kolor, należy kliknąć odpowiednią barwę na kole. Aby rozjaśnić lub przyciemnić wybrany kolor, należy kliknąć na pasku kolorów, znajdującym się po prawej stronie koła koloru. Jeśli zdarzy się, że dwóch graczy wybierze te same kolory, to gra automatycznie przydzieli jednemu z nich inne barwy. W grze drużynowej gracze przybierają kolor główny, który został wybrany przez kapitana drużyny, a do rozróżnienia używają kolorów drugorzędnych.



OPCJE SIECI

Gra oferuje trzy sposoby połączenia się z innymi graczami: serwer bungie.net, TEN lub inne (wśród których znajduje się sieć lokalna i Appletalk). Opisy tych opcji zamieszczono poniżej.

BUNGIE.NET

Co to jest bungie.net?

Bungie.net to bezpłatny serwer internetowy, umożliwiający rozgrywkę użytkownikom gry Myth z całego świata.

W jaki sposób utworzyć konto na serwerze

Najpierw trzeba uruchomić przeglądarkę internetową (najlepiej spisują się najnowsze wersje programów Netscape Navigator lub Microsoft Internet Explorer) i odwiedzić serwis internetowy <http://www.bungie.net>. Po wejściu na stronę www.bungie.net należy kliknąć link pozwalający zarejestrować nowe konto (Napis „this link” w lewym górnym rogu ekranu, nad polami służącymi do wpisywania loginu i hasła) i wypełnić formularz, który pojawi się na ekranie. Najpierw trzeba będzie podać datę urodzenia (w formacie miesiąc, dzień, rok), a potem uzupełnić wymagane informacje, takie jak nazwa login (używana do logowania) i hasło (pole „password”). Login i hasło muszą się składać z od 5 do 12 znaków i nie mogą zawierać żadnych znaków specjalnych. Jeśli wpisany przez nas login jest już przez kogoś używany, będziemy musieli podać inny. Możliwe, że trzeba też będzie podać numer seryjny, znajdujący się na odwrocie pudełka z płytą CD do gry MythII. Należy pamiętać, by przed wysłaniem kwestionariusza zaznaczyć pole w lewym dolnym rogu, potwierdzając w ten sposób fakt zaznajomienia się z regulaminem serwera i zasadami zachowania w czasie jego użytkowania).

Po uzupełnieniu i wysłaniu kwestionariusza (przycisk „Continue”, a potem „Finish”) serwer wyśle na podany przez nas adres email wiadomość z potwierdzeniem rejestracji.

Należy pamiętać, by zanotować sobie login i hasło w jakimś bezpiecznym miejscu. Proszę zwrócić uwagę na to, że do rozpoczęcia gry Myth: Upadli Władcy na serwerze bungie.net wymagane jest połączenie z Internetem oraz działające konto bungie.net.

Jeśli przy instalacji gry wybraliśmy opcję „Instalacja sieciowa,” to rozgrywka za pośrednictwem serwera bungie.net nie będzie możliwa.

Login

Tutaj należy wpisać login, który wybraliśmy przy rejestracji na serwerze bungie.net.

Hasło

Tutaj należy wpisać hasło, które wybraliśmy przy rejestracji na serwerze bungie. Więcej informacji na temat serwera bungie.net znajduje się poniżej.

Zapisz hasło

Jeśli to okno zostanie zaznaczone, to gra zapamięta hasło, dzięki czemu nie trzeba go będzie wpisywać przy każdym logowaniu na serwer. O ile tylko nikt inny nie korzysta z naszego komputera, bez problemu można skorzystać z tej opcji. Jeśli jednak mieszkamy lub pracujemy z kimś, kto po zalogowaniu się na serwer bungie.net mógłby nam przynieść wstyd nieodpowiedzialnym zachowaniem, to lepiej okienka tego nie zaznaczać.





Uaktualnij dane gracza

Jeśli okno to zostanie zaznaczone, to po zalogowaniu się na serwer zostaną uaktualnione informacje o wybranych przez gracza imieniu, kolorach oraz o ikonie. Domyślnie okno to zostanie zaznaczone automatycznie, jeśli dane gracza zostaną zmienione.

Logowanie się na serwer bungie.net

Przed zalogowaniem się należy sprawdzić, czy w czytniku CD-ROM znajduje się płyta CD z grą Myth. Po zalogowaniu się na serwer oczom gracza ukaże się ekran główny bungie.net, umożliwiający rozmowę z innymi graczami i wyszukiwanie przeciwników do gry wieloosobowej. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się flaga „pokoju,” w którym się znajdujemy. Obok tej nazwy znajdują się dwie liczby: góra z nich informuje o liczbie graczy znajdujących się w tym pokoju, natomiast dolna mówi o liczbie rozgrywanych sesji. Aby przejść do innego pokoju, wystarczy kliknąć nazwę pokoju w lewym górnym rogu. Pod nazwą pokoju znajduje się lista wszystkich graczy przebywających w danym pomieszczeniu. Obok imienia każdego z graczy znajduje się ikona, informująca o pozycji danego gracza w rankingu. Każdy nowy gracz rozpoczyna udział w rankingu z ikoną w kształcie sztyletu, a potem prnie się wyżej. Na prawo od nazwy pokoju znajdują się cztery przyciski:



Wycisz/przywróć

Czasami może się zdarzyć, że nie chcemy otrzymywać wiadomości od któregoś z graczy. Aby zrezygnować z otrzymywania wysłanych przez taką osobę wiadomości, wystarczy wybrać ją z listy i kliknąć przycisk Wycisz. Jeśli się rozmyślimy i znowu będziemy chcieli odbierać komunikaty wysyłane przez wyciszzonego gracza, wystarczy kliknąć ten przycisk powtórnie.

Nowa gra /Opcje

Kliknięcie tego przycisku umożliwi utworzenie nowej gry w trybie wieloosobowym. Po utworzeniu, nowa gra zostanie dodana do listy dostępnych gier wieloosobowych, znajdującej się pod czterema przyciskami. Aby zmienić parametry zainicjowanej gry, należy kliknąć przycisk „Opcje”. (Uwaga: parametry gry może zmieniać jedynie osoba, która grę zainicjowała, czyli jej host).

Dołącz do gry

Aby dołączyć do trwającej gry, należy wybrać jedną z gier z listy znajdującej się bezpośrednio pod czterema przyciskami, a następnie wcisnąć przycisk Dołącz do gry. Dołączyć można jedynie do tych gier, których nazwa NIE jest wygaszona.

Rozmowa

Dolna połowa ekranu ustawień gry wieloosobowej to pole rozmów. Aby wysłać wiadomość do wszystkich graczy obecnych w danym pokoju, wystarczy po prostu wpisać ją w pole tekstowe w dolnej części ekranu i wcisnąć klawisz Enter lub kliknąć przycisk Wyślij. Aby wysłać prywatną wiadomość do konkretnego gracza, należy wybrać jego imię z listy graczy i wpisać wiadomość tak jak zazwyczaj. Wiadomość prywatna pojawi się na czerwonym tle.

Wyjście

Wybranie tej opcji spowoduje opuszczenie serwera bungie.net i powrót do menu głównego.



TWORZENIE GIER A DOŁĄCZANIE DO ISTNIEJĄCYCH

Warto zauważyć, że komputer osoby tworzącej (inicjującej) grę pełni w czasie rozgrywki funkcję serwera. Po rozpoczęciu rozgrywki serwer bungie.net przestaje obsługiwać wymianę pakietów danych, a rolę tę przejmują komputer gospodarza gry (hosta). Jest to ważne z dwóch powodów:

- 1) Gra będzie działać szybciej i będzie w niej mniej opóźnień, jeśli serwer ma szybkie połączenie z Internetem (na przykład, T3, T1, ISDN, ASDL, 56K itd.).
- 2) Jeśli gospodarz opuści grę lub utraci połączenie z Internetem, to wszyscy gracze zostaną rozłączeni. W takim przypadku na ekranie pojawi się komunikat „Utrata połączenia.”

GRY DRUŻYNOWE

Jeśli gospodarz gry zezwolił w ustawieniach na tworzenie drużyn, to gracze będą mogli zakładać drużyny. Aby to zrobić, uczestnicy gry muszą wybrać kapitana swojej drużyny. Pozostali gracze wybierają kapitana z listy, a potem klikają przycisk „Dołącz do drużyny.” Zrobiwszy to, zobaczą na ekranie pasek z nazwą drużyny, pod którym zostanie podane imię kapitana i pozostałych członków tworzących drużynę.

Jeśli w czasie rozgrywki wcisniemy klawisz F7, to na ekranie pojawi się informacja na temat drużyn oraz ich kapitanów. Gdy gra się rozpocznie, kapitan steruje wszystkimi jednostkami. Może on podzielić dostępne jednostki między członków drużyny, zaznaczając je, a potem wciskając klawisz ukośnika wstecznego (|), by przydzielić je danego graczowi. Jeśli drużyna składa się z dwóch graczy, to drugi gracz natychmiast uzyska możliwość kontroli nad tymi jednostkami - przybiorą one jego barwy, a na mapie sytuacyjnej nie będą już oznaczone kolorem niebieskim, ale zielonym. Jeśli w drużynie znajduje się więcej graczy, po wcisnięciu klawisza ukośnika wstecznego (|) na ekranie pojawi się menu z ponumerowaną listą członków drużyny. Aby przydzielić jednostki do odpowiedniego gracza, kapitan musi tylko wcisnąć jego numer.

Pomimo odłączenia jednostek i przydzielenia ich do pozostałych członków drużyny, kapitan w dalszym ciągu może im wydawać rozkazy, co można wykorzystać w sytuacji zagrożenia. Kapitan jest odpowiedzialny za nadzorowanie całej bitwy. Jeśli zobaczy, że któryś z graczy nie zauważył zbliżającego się niebezpieczeństwa lub nie decyduje się na atak w odpowiednim momencie, kapitan może zaznaczyć jednostki i osobiście wydać im odpowiednie rozkazy. W ten sposób w grze drużynowej może się zdarzyć, że gracze spostrzegą, że ich oddziały wykonują zadania, których wcale im nie zlecali – jeśli tak się stanie, to znak, że kapitan drużyny wkroczył do akcji.

Mapy przeznaczone do gry wieloosobowej różnią się od siebie liczbą drużyn, które mogą się na nich zmagać. Jeśli na mapie umożliwiającej stworzenie pięciu armii zaczniesz grę dziesięciu graczy, którzy nie podzielą się na drużyny, to serwer podzieli ich automatycznie.

Jeśli gramy z wykorzystaniem protokołu TCP/IP lub AppleTalk, to w rozgrywce może uczestniczyć maksymalnie 16 graczy. Gra Myth umożliwia dwóm graczom prowadzenie rozgrywki za pośrednictwem protokołu TCP/IP, jeśli tylko dysponują oni przynajmniej jedną kopią gry. Aby skorzystać z tej możliwości, należy na jednym komputerze zainstalować sieciową wersję gry Myth, a na drugim komputerze przeprowadzić dużą instalację (w czasie rozgrywki płyta CD z grą musi się znajdować w czytniku CD-ROM drugiego komputera). Jeśli chcemy, by w rozgrywce wzięło udział 3 lub więcej graczy, to będą oni potrzebować własnych kopii gry Myth.

Jeśli wybierając sposób połączenia, klikniemy przycisk Inne, na ekranie pojawią się następujące opcje:





TCP/IP (Internet)

Jeśli wybierzemy tę opcję, to na ekranie pojawi się okno dialogowe z następującymi opcjami:

Nazwa

Nazwa, która pojawi się na liście dostępnych gier.

Hasło

Jeśli chcemy, by w stworzonej przez nas grze mogły wziąć udział jedynie konkretne osoby, to w tym polu można wpisać hasło, o którym poinformujemy później wybranych przez nas graczy.

Utwórz grę

Jeśli klikniemy ten przycisk, utworzymy grę o podanej nazwie, zabezpieczoną wpisanym przez nas hasłem.

Port

Port, na którym zostanie utworzona gra. Jeśli nie orientujemy się w kwestiach technicznych, lepiej zostawić ustawienie domyślne, czyli wartość 3453.

Gry w sieci lokalnej

Na ekranie pojawi się lista gier wieloosobowych, do których można dołączyć.

Dołącz

Aby dołączyć do gry, należy wybrać ją z listy dostępnych gier i kliknąć przycisk „Dołącz.”

Dołącz wg adresu: jeśli zaznaczymy tę opcję, będziemy mogli połączyć się za pośrednictwem Internetu z komputerem spoza naszej sieci lokalnej. W polu poniżej należy wpisać adres IP komputera-gospodarza (hosta). Opcja ta będzie działać jedynie wówczas, jeśli połączenie z Internetem ustanowimy jeszcze przed uruchomieniem gry. Dołączenie wg adresu może być niemożliwe, jeśli łączymy się z Internetem za pomocą modemu, gdyż wiele dostawców Internetów przydziela nam przy każdym połączeniu nową nazwę i adres IP.

APPLETALK

Użytkownicy komputerów Macintosh mogą korzystać z dodatkowego protokołu sieciowego. Jeśli wybiorą oni opcję AppleTalk, na ekranie pojawi się okno z następującymi opcjami:

Nazwa

Nazwa, która pojawi się na liście dostępnych gier.

Hasło

Jeśli chcemy, by w stworzonej przez nas grze mogły wziąć udział jedynie konkretne osoby, to w tym polu można wpisać hasło, o którym poinformujemy później wybranych przez nas graczy.



Utwórz

Jeśli klikniemy ten przycisk, zainicjujemy nową grę o nazwie podanej w polu „Nazwa” i zostaniemy przeniesieni na ekran ustawień gry wieloosobowej.

Dołącz

Wybierając tę opcję, można dołączyć do gry wybranej z listy i przejść do ekranu ustawień gry.

Lista stref

Lista stref Apple Talk dostępna w sieci Apple Talk.

Użyj moją strefę

Jeśli zaznaczymy tę opcję, to zawężymy listę dostępnych gier jedynie do tych, które toczą się w naszej stronie Apple Talk.

Użyj wybrane strefy

Jeśli zaznaczymy tę opcję, to zawężymy listę dostępnych gier jedynie do tych, które toczą się w strefach wybranych z listy. Jeśli chcemy wybrać więcej niż jedną strefę, należy w czasie ich wskazywania na liście stref trzymać wciśnięty klawisz Shift.

Wszystkie strefy

Jeśli wybierzemy tę opcję, na ekranie pojawi się lista dostępnych gier, rozgrywanych we wszystkich strefach Apple Talk w naszej sieci.

TEN

Jeśli jesteśmy abonentami usługi TEN, to będziemy mogli ją wykorzystać do rozgrywania wieloosobowych sesji gry Myth z gwarantowanym minimalnym opóźnieniem. Oto instrukcje, w jaki sposób z tej usługi skorzystać:

- Proszę kliknąć przycisk TEN w oknie dialogowym na ekranie ustawień gry wieloosobowej, a potem kliknąć przycisk OK.
- Gra Myth zostanie zamknięta, a uruchomiony zostanie program-klient usługi TEN.
- Proszę wybrać z listy dostępnych gier Myth: Upadli Władcy.
- Zostaniemy przeniesieni na ekran bardzo podobny do tego, który występuje w samej grze. Za jego pośrednictwem będzie można rozmawiać z innymi graczami, tworzyć nowe gry i dołączać do gier już istniejących.
- Kiedy wszystkie przygotowania będą już zakończone, zostanie uruchomiona gra Myth i rozgrywka się rozpocznie.



Ekran opcji gry wieloosobowej

Jeśli zdecydujemy, że sami chcemy stworzyć grę wieloosobową, na ekranie pojawi się ekran pozwalający określić parametry inicjowanej gry.

Nazwa

Nazwa, która pojawi się na liście dostępnych gier.

Hasło

Jeśli chcemy, by w stworzonej przez nas grze mogły wziąć udział jedynie konkretne osoby, to w tym polu można wpisać hasło, o którym poinformujemy później wybranych przez nas graczy.

Misje

Menu po lewej stronie ekranu pozwala wybrać mapę, na której będzie się toczyła gra. Jeśli zaznaczymy okno Użyj misje dla jednego gracza, to będzie też można prowadzić rozgrywkę w trybie współpracy na mapach ze scenariusza jednoosobowego.

Typ gry

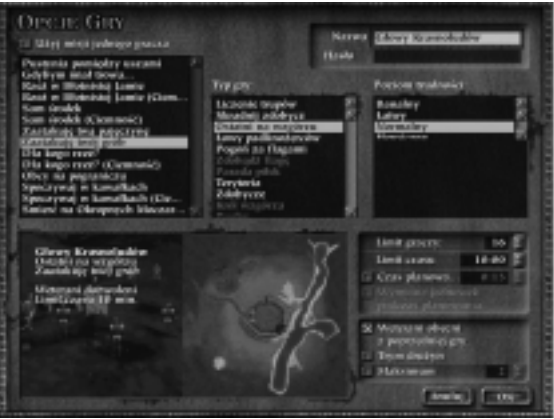
Dzięki tej opcji można wybrać rodzaj gry wieloosobowej. Pełny opis wszystkich typów gier wieloosobowych znajduje się w rozdziale Typy gier wielosobowych.

Poziom trudności

Dzięki temu menu można ustawić poziom trudności gry.

Limit graczy

Opcja ta pozwala na określenie maksymalnej liczby graczy, którzy będą mogli wziąć udział w grze.



Limit czasu

Opcja ta pozwala określić długość trwania gry, która jednak nie może przekroczyć 90 minut.

Czas planowania

Jeśli opcja ta zostanie zaznaczona, to na początku gry gracze będą mieli pewien czas na to, by zapoznać się z mapą i zaplanować swoją strategię. Do ustawiania długości czasu planowania służą strzałki znajdujące się na prawo od tej opcji. Czas planowania nie może przekroczyć 10 minut.

Wymiana jednostek: tak

Jeśli zaznaczymy tę opcję, gracze będą mogli przed rozpoczęciem gry wymienić jednostki, z którymi rozpoczną rozgrywkę. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale pt. „Wymiana jednostek.” Opcję tę można włączyć tylko wtedy, jeśli zaznaczyliśmy opcję „Czas planowania.”

Weterani: tak

Jeśli zaznaczymy tę opcję, w grze będą mogli wziąć udział jednostki, którym udało się przeżyć ostatnią grę wieloosobową. Jeśli jednostki te zdobyły dużo doświadczenia, to ich udział w walce może być niezwykle pomocny. Weterani biorą udział w grze w miejsce jednostek niedoświadczonych, dlatego nawet jeśli wszystkim naszym jednostkom uda się przetrwać do następnej rozgrywki, to liczebność naszej armii się nie zwiększy.

Drużyny: tak

Jeśli opcja ta zostanie wybrana, to gracze będą mogli tworzyć drużyny i walczyć ramię w ramię z innymi drużynami, a nie każdy z graczy na własną rękę.

Maksymalna liczba drużyn

Jeśli zaznaczymy tę opcję, będziemy mogli określić limit liczby drużyn. Aby zainicjować nową grę, należy wcisnąć przycisk OK, natomiast jeśli wcisniemy klawisz Anuluj, powrócimy do ekranu ustawień gry wieloosobowej. Po utworzeniu nowej gry lub dołączeniu do gry już istniejącej, zostaniemy przeniesieni na lekko zmodyfikowany ekran ustawień gry. Po lewej stronie wciąż znajduje się lista graczy, ale teraz znajdują się na niej tylko ci gracze, którzy przyłączyli się do naszej gry. Po prawej stronie nie ma już listy dostępnych gier, która została zastąpiona mapą sytuacyjną misji i opisem parametrów rozgrywki. Opcja rozmowy, której okno znajduje się w dolnej części ekranu, działa tak samo jak w głównym oknie interfejsu bungie.net.

W górnej części ekranu znajdują się następujące przyciski:

Usuń gracza

Aby usunąć z rozgrywki jakąś osobę, należy wybrać jej imię z listy, a następnie kliknąć ten przycisk. Usunięty w ten sposób gracz zostanie przeniesiony na główny ekran bungie.net.

Dołącz do drużyny

Aby dołączyć do drużyny danego gracza, należy wybrać jego imię z listy i kliknąć ten przycisk.

Zamknij grę

Po kliknięciu tego przycisku gra zostaje usunięta z listy dostępnych gier, dlatego nie będą się już do niej mogli dołączać kolejni gracze.

Opcje

Opcja ta pozwala zmienić parametry rozgrywki.

Rozpoczęcie

Po wciśnięciu tego przycisku rozpocznie się gra.

Opuść grę

Jeśli dołączyliśmy do gry, to po wybraniu tej opcji powrócimy do ekranu ustawień gry wieloosobowej. Jeśli natomiast sami grę zainicjowaliśmy i pełnimy funkcję gospodarza (hosta), to kliknięcie tego przycisku spowoduje usunięcie naszej gry z listy dostępnych gier, a wszyscy gracze powrócą do ekranu ustawień.



typy gry wieloosobowej

Król wzgórze

Jeden z obszarów mapy wyznaczono na wzgórze i oznaczono flagą. Wzgórze uznaje się za zdobyte, gdy jedno lub więcej jednostek gracza zbliży się na pewną odległość od flagi i wyeliminuje wszystkie jednostki wroga znajdujące się w pobliżu. Zwycięza gracz, który jak najdłużej będzie panował nad wzgórzem. W tym typie gry wieloosobowej stosuje się ciekawy rodzaj strategii. Głównie chodzi o to, by zachować jak najwięcej jednostek aż do ostatecznego ataku na wzgórze, a jednocześnie odpierać ataki wszystkich pozostałych graczy. Jeśli w zasięgu flagi znajdują się jednostki więcej niż jednego gracza, flaga przybiera kolor szary. Oznacza to, że wzgórze nie należy do żadnego z graczy. Jeśli czas dobiegnie końca, a na wzgórzu będą się znajdować jednostki kilku graczy, zaczyna się dodatkowy czas nagłej śmierci, który trwa dotąd, aż któryś z graczy zdobędzie niepodzielne panowanie nad wzgórzem.

Skradnij zdobycz

Gdzieś na polu bitwy znajduje się piłka, przyjmująca kolor ostatniej drużyny, która ją dotknęła. Celem gry jest przejęcie piłki i utrzymanie jej z dala od przeciwników. W związku z tym, że piłka nie jest przytwierdzona na stałe do podłoża tak jak flaga, nasze jednostki mogą ją kopać po całym polu bitwy, klikając piłkę jak cel. Wygrywa drużyna, która jako ostatnia będzie w posiadaniu piłki. Jeśli po upływie czasu żadna z drużyn nie będzie niekwestionowanym właścicielem piłki, zaczyna się dodatkowy czas nagłej śmierci.

Parada piłek

Każda drużyna rozpoczyna grę z piłką. Celem gry jest przejęcie jak największej liczby piłek przeciwników. Zwycięzcą zostaje ten gracz, który po upływie wyznaczonego czasu będzie się mógł pochwalić największą liczbą piłek.

Pogoń za flagami

Na polu walki znajduje się do dziewięciu flag. Zwycięzcą zostaje ten gracz, któremu jako pierwszemu uda się je wszystkie przejąć. Nie trzeba bronić flagi, kiedy się ją już zdobędzie; wystarczy dotknąć ją i biec w stronę następnej.

Terytoria

Na mapie znajduje się kilka flag. Celem gry jest przejęcie i utrzymanie większej liczby flag niż przeciwnik. Po przejęciu flagi należy zostawić przy niej jednostki, które będą jej bronić przed przeciwnikiem.

Łowy padlinożerców

Po mapie rozrzucono pięć piłek. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy zbierze je wszystkie. Gra ta przypomina tryb Pogoń za flagami, ale w tym przypadku możliwość przemieszczania piłek jest kolejnym wyzwaniem.

Zdobycze

Na polu walki znajdują się piłki. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zakończeniu meczu będzie w posiadaniu największej liczby z nich. Gra ta przypomina grę Terytoria, ale w tym przypadku piłki są ruchome, co oznacza, że można je umieścić w dobrze bronionym miejscu. Dzięki temu nie trzeba rozpraszać swoich oddziałów po całej mapie.

Liczenie trupów

Celem gry jest wyrządzenie jak największych zniszczeń wśród jak największej liczby jednostek nieprzyjaciela. Jednocześnie należy dążyć do tego, by ofiary wśród naszych jednostek były jak najmniejsze. Wygrywa gracz, który osiągnie lepszy współczynnik wyrządzonych obrażeń do obrażeń odniesionych.



Ostatni na wzgórzu

W grze typu „Ostatni na wzgórzu” wygrywa osoba, do której po upływie wyznaczonego czasu będzie należało wzgórze. Niezmiernie ważne są tu strategia i wycucie czasu, bo nie można wygrać, jeśli po prostu przy pierwszej sposobności ruszymy do walki. Aby zwiększyć szanse na przejęcie i utrzymanie wzgórza do końca gry, musimy dobrze zaplanować natarcie i odpowiednio rozmieścić nasze jednostki, a także znaleźć odpowiedni moment do ataku.

Zdobądź flagę

Każdy z graczy ma flagę, a celem gry jest ochrona własnej flagi i jednocześnie zdobycie flagi drużyny przeciwnej. Przegrywa ten, kto straci swoją flagę.

komunikcja podczas gry wieloosobowej

Tablica

W czasie gry wieloosobowej – a zwłaszcza przy grze drużynowej – przydatne może się okazać nakreślenie planu bitwy na mapie sytuacyjnej. W grze wieloosobowej obok mapy w prawym górnym rogu ekranu pojawią się małe ikony z ołówkiem i gumką. Aby włączyć tryb rysowania, należy kliknąć ikonę z ołówkiem. Aby zacząć kreślenie, należy kliknąć ikonę z ołówkiem, a potem kliknąć i przytrzymać przycisk myszki na mapie sytuacyjnej, przesuając kursor. Powtórne kliknięcie ikony z ołówkiem wyłącza tryb rysowania. Aby usunąć wszystkie rysunki z mapy, wystarczy kliknąć ikonę z gumką.

Szept

Używając klawisza Szept, można też wysłać wiadomości, które ukażą się wyłącznie na ekranach pozostałych członków naszej drużyny. Domyślnie do funkcji tej przypisany jest klawisz Y. W ten sposób można uprzedzić kolegów z drużyny o zbliżającym się niebezpieczeństwie lub zmienić nagle strategię. Jeśli w grze nie ma stworzonych drużyn, to po wciśnięciu klawiszy Y wiadomość ukaże się na monitorach wszystkich graczy (naszych wrogów).

Krzyczenie

W czasie gry można wysłać wiadomości, które zostaną odebrane zarówno przez kolegów z drużyny, jak i przez przeciwników. Aby to zrobić, należy kliknąć przycisk Krzyk, wpisać treść wiadomości, a potem wcisnąć klawisz Enter. Wysłana w ten sposób wiadomość ukaże się u dołu ekranu każdego gracza. Domyślnie funkcję Krzyk pozwala uruchomić kombinacją klawiszy Shift-Y.

wymiana jednostek

Jeśli na ekranie opcji gry wieloosobowej zaznaczyliśmy opcję Wymiana jednostek dozwolona, to przed rozpoczęciem rozgrywki będziemy mogli wymienić niektóre jednostki na inne. Jeśli rozgrywamy grę z udziałem drużyn, to możliwość wymiany jednostek będzie miał tylko kapitan. Wymiana jednostek jest możliwa jedynie do momentu, gdy któraś z drużyn wykona ruch. Aby rozpocząć wymianę jednostek, należy zwrócić uwagę na tabelę, która pojawi się w górnej części ekranu w czasie planowania. Każda jednostka jest warta określoną liczbę punktów.

Aby usunąć jednostkę ze swojej armii, należy kliknąć strzałkę w dół, znajdującą się obok danego typu jednostki. Po odjęciu jednostki wzrośnie liczba dostępnych punktów, które następnie można „wydać”, na zakup innej jednostki. Aby kupić jednostkę, wystarczy kliknąć strzałkę w górę, znajdującą się obok jej nazwy. Jeśli wystarczy nam punktów, to jednostka zostanie dodana do naszych oddziałów.





STATYSTYKI KOŃCOWE

Po zakończeniu gry wieloosobowej wszyscy gracze wracają do ekranu ustawień gry. Tam, gdzie kiedyś znajdowała się lista dostępnych gier, pojawi się teraz tabela ze statystykami i wykresami dotyczącymi zakończonej gry. Wszystkie statystyki podane są w formie wyników drużynowych, a samotni gracze są traktowani jako jednoosobowa drużyna.

Ranga – Ranking drużyny

Perm. – Statystyki dla tej sesji

Wynik – Progresywny wynik w czasie

Zabici – Jednostki nieprzyjaciela zabite przez drużynę

Obraż. – Obrażenia zadane wrogom

Jednostki – Liczba ocalałych jednostek

Zabici: drużyna/inne drużyny – Która drużyna łała skórę której

OPÓŹNIENIA W DZIAŁANIU INTERNETU

Wszyscy wiemy, że opóźnień w działaniu Internetu (opóźnienie to okres czasu potrzebny, by nasz komputer wysłał i otrzymał informacje) nie da się uniknąć. W wyniku tego gry rozgrywane przez Internet będą się czasami „krztusiły”, skakały lub zwalniały. Istnieje kilka sposobów, by zmniejszyć te zakłócenia.

Jeśli korzystamy z modemu, należy wyłączyć kontrolę błędów i kompresję danych, a włączyć kompresję nagłówków TCP.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE GRY WIELOOSOBOWEJ

W grze, w której biorą udział dwie drużyny, gdy wiemy, że wróg jest tylko jeden, i że jego oddziały spróbują przejść przez mapę, istnieje poku- sa, by rozpocząć przemarsz naszych jednostek, zapominając o ochronie tyłów. Tymczasem wyznaczenie straży tylnej i zachowanie rezerw w tyl- nej części pochodu są niezwykle ważne, gdyż jednostki miotające i walczące w starciu zapewniają sobie nawzajem ochronę, dlatego nie powin- ny się zbytnio od siebie oddalać.

Czasami wrócimy do grupy jednostek, którą zostawiliśmy na chwilę w innym miejscu na mapie, i zastaniemy tylko krwawe plamy na trawie lub na śniegu. Dopiero w czasie powtórki dowiemy się, jaki los je spotkał. Gdy nabędziemy trochę doświadczenia, możemy się łatwo domyślić, ja- ka scena rozegrała się w tym miejscu, opierając nasze domysły na układzie krwawych plam, upuszczonych mieczach i łukach oraz na kraterach w ziemi.

Zniewoleńcy i zmory, nie dość że potrafią się ukrywać w nurtach rzeki i czekać tam w zasadzce, to mogą się nawet poruszać z biegiem rzeki i walczyć z innymi nieumarłymi jednostkami, cały czas pozostając niewidoczne dla naszych oczu. Jeśli chcemy wydawać rozkazy jednostkom znaj- dującym się pod wodą, wystarczy wziąć w ramkę część rzeki, w której się znajdują, a jednostki pojawią się na pasku stanu.

Łucznicy nie są odporni na obrażenia, ale grupa łuczników z wędrowcem, który od czasu do czasu będzie leczył rannych i ochraniał ich przed ghólami, może zadać oddziałom wroga niezwykle poważne straty.



v. postacie

V. POSTACIE

Poniżej podajemy listę jednostek, które można spotkać w Myth: Upadli Władcy. W grze indywidualnej możemy wybierać tylko z jednostek wiatła; w grze wieloosobowej, zarówno z jednostek wiatła, jak i Ciemności.

ŚWIATŁO

Woje

Ludscy wojownicy, którym udało się przeciwstawić siłom nieumarłych Balora. Skoro przeżyli poprzednie spotkania z Upadłymi Władcami, być może będą w stanie to powtórzyć.



Woje walczą mieczami, a do obrony wykorzystują tarcze.

Łucznicy



Dawni wrogowie ludzi, fir'Bolgowie, zmienili zdanie, kiedy zdali sobie sprawę, że sami nie dadzą rady Upadłym Władcom. Nie są biegli w walce wręcz, ale udoskonallili sztukę strzelania z łuku do tego stopnia, że większość wrogów nie ma okazji się do nich zbliżyć.

Łucznicy fir'Bolgów słyną z wysokiej celności i pewnej ręki. Grupa łuczników może dokonać znacznych zniszczeń w siłach wroga, pozostając zbyt daleko na kontratak. Otoczeni, fir'Bolgowie walczą na pięści (w tym celu należy dwa razy kliknąć wroga jednostkę).

Krasnoludy

Krasnoludy to niskie, przysadziste istoty, które uwielbiają materiały wybuchowe i pasjami nienawidzą Gholi.

Krasnoludy rzucają małymi butelkami wypełnionymi niestabilną miksturą, która pod wpływem uderzenia wybuchu. Tyle, że nie zawsze.

Krasnoludy mogą też stawiać bomby (klawisz T) – paczki materiałów wybuchowych, które detonują, jeśli trafi się w nie innym materiałem wybuchowym. Jeśli chodzi o strategię stawiania materiałów wybuchowych, to chyba jest to kwestia oczywista. Każdy krasnolud na początku gry ma ich kilka, ale jeśli któryś z nich zginie, inni mogą wziąć te, które mu pozostały.



Wędrowcy

Ci ludzie to wszystko, co pozostało z imperium Cath Bruig. Dawni członkowie straży przybocznej cesarza, którzy rozeszli się po ziemi, po tym, jak Upadli zniszczyli Muirthemne i wszystkich jego mieszkańców. Zmuszeni do walki, jako broni wędrowcy używają zwykłej łopaty.



Wędrowcy potrafią leczyć – używają do tego celu korzeni mandragory. W tym celu należy wybrać wędrowca, wcisnąć klawisz „T” i kliknąć na jednostkę, którą chcemy uzdrowić. Na początku każdy wędrowiec ma określoną liczbę korzeni mandragory, ale jeśli któryś zginie, inni mogą wziąć te, które mu pozostały. Za każdym razem, gdy wędrowiec kogoś uzdrawia, znika jeden korzeń mandragory, a kiedy zużyje je wszystkie, nie może już leczyć. W ten sam sposób, wędrowcy mogą też „wysuszać” nieumarłych - zmory i zniewolenców. Pamiętajmy, że ciła zmór wciąż mają właściwości „wybuchowe”.

Berserkerzy



Berserkerzy są ludźmi z północy; wojami, którzy na rzecz szybkości zrezygnowali z konwencjonalnego pancerza. Ich nagie, pokryte bliznami ciała nie są zbyt dobrze chronione, ale szybkość i zjadłość dają im sporą przewagę, szczególnie gdy atakują w grupie. Pomimo to, ich agresja sprawia, że czasem trudno ich kontrolować.

Berserkerzy używają olbrzymich mieczy dwuręcznych, którymi tak długo rozprawiają się z przeciwnikami, aż ci przestają się poruszać.

Leśni olbrzymi

Masywni, drewniani mieszkańcy Leśnego Serca, od wieków skłóceni z trowami. Górujący nad wszystkimi olbrzym bez problemu dają sobie radę z wrogami, których albo likwiduje, albo zmusza do poddania.



Avatarowie



Dziewięciu potężnych magów, którzy poprowadzili Legion przeciw Balarowi i Upadłym Władcom. Ponieważ przez lata szkolili się w magii i strategii, unikają walki bezpośredniej, ale jeśli muszą, potrafią być bardzo niebezpieczni. Każdy avatar nosi miecz i doskonale wie, jak się nim posługiwać.

Każdy z nich ma też jakąś wyjątkową umiejętność magiczną.

CIEMNOŚĆ

Ghôle

Ghôle są szybkimi bestiami, które poruszając się, wloką dłońmi po ziemi. Ich szybkość czyni z nich znakomitych zwiadowców i chociaż są relatywnie słabe, potrafią wbiec na wzgórze i zmasakrować grupę łuczników, zanim ci będą w stanie zareagować.

Bronią ghóli jest topór rzeźniczy, dłuższy niż ich długie, muskularne ramiona.

Na polu walki ghôle często podnoszą różne szczątki, którymi rzucają w najbliższego wroga. Potrafią też wykorzystać ostrza toporów, granaty, części zmór i rozrzucone członki umarłych, którymi niezwykle skutecznie atakują. Aby ghól coś podniósł, należy go wybrać i kliknąć na przedmiot, którego ma użyć. Będzie go niósł tak długo, aż każemy mu nim rzucić, wybierając cel. Poza tym ghôle potrafią doskonale szydzić z przeciwników, czym wyprowadzają ich z równowagi (w tym celu należy wcisnąć klawisz „Akcja”).



Zniewoleńcy

Ożywione ciała ludzi, którzy walczyli przeciw Upadłym Władcom i polegli. Ponieważ nie żyją, poruszają się wolno, ale potrafią znieść poważne obrażenia, zanim zawiedzie odrażająca magia, która utrzymuje ich ciała przy życiu. Ponadto, ponieważ nie muszą oddychać, mogą przez nieograniczony czas pozostawać pod wodą.

Jedyną bronią, którą w miarę biegle potrafią posługiwać się zniewoleńcy, jest topór. Ponieważ nie mają własnej woli, można rozkazać im poszydzić z przeciwników (w tym celu należy wcisnąć klawisz „Akcja”).



Bezduszni

W magiczny sposób pozbawieni dusz, bezduszni powoli unoszą się nad ziemią, zostawiając za sobą zarazę i zepsucie. Ich bronią jest kolczasty oszczep, nasączony toksyną, która powoduje przejmujący ból i może prowadzić do śmierci.



Pajaki jaskiniowe

Krasnoludzka legenda mówi, że głęboko pod ziemią żyją pająki większe od ludzi. Nie są zbyt silne ani wytrzymałe, ale ich przerażające rozmiary i fakt, że zawsze atakują w grupie, czyni ich godnymi przeciwnikami dla głupców, którzy decydują się penetrować ich podziemne legowiska w poszukiwaniu żył złota lub innych drogocennych metali. Nie będąc z nikim związane, atakują także Upadłych.



Myrmidonowie

Rasa wojów, którzy zdradzili światło, kiedy Balor obiecał im nieśmiertelność. Trzysta lat później ich owinięte bandażami, gnijące ciała wciąż chodzą po ziemi w poszukiwaniu świeżych ciał żyjących istot.

Myrmidonowie używają dwu mieczy Gridaksma, które składają się z ludzkiej kości udowej, na której końcach przymocowano stalowe ostrza kos. Kilkoma wprawnymi ciosami potrafią skosić prawie wszystko, co stoi im na drodze.



Zmory

Pozszywanie ciała ożywione mroczną magią są wylęgarnią złośliwych chorób i zgnilizny. Zmora podchodzi do swego celu i wbija sztylet w swoje wypełnione gazami ciało, które wybucha, pokrywając wszystko w jej zasięgu cienką warstwą ropy, która na krótką chwilę paraliżuje przeciwnika.

Innym sposobem wywołania eksplozji zmory jest użycie klawisza „Akcja”.





Upiory

Kapłanki, przywołane z innego świata przez Balora, ze względu na zdolności magiczne. Są niezwykle dumne z tego, że w pojedynkę potrafią zdzięsiątkować całe legiony weteranów. Upiory noszą skóry ludzi, których poraziły, jako trofeum i znak ostrzegawczy.

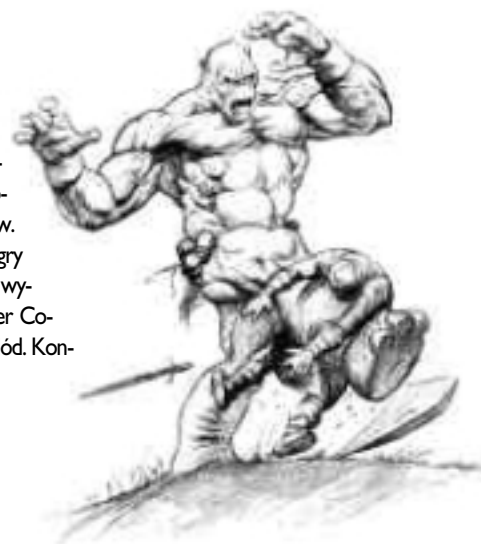


Upiory wystrzeliwiają wiązki elektryczności ze swych uschniętych palców.



Cienie

Cienie to ożywione ciała nieżyjących od dawna magów. Panicznie boją się wody (dlatego też, by przekroczyć rzekę, potrzebują mostu). Służą jako „przedłużacz” dla mrocznej magii Upadłych Władców.



Trowy

Trowy to relikty zapomnianych wieków. W czasach świetności tworzyły wielkie, kamienne konstrukcje, ale gdy ich cywilizacja zaczęła chylić się ku upadkowi, zniewolili swych mniejszych braci, ogry, których zmusili do budowy gigantycznych gmachów. Jednak w Erze Wiatru (po wielu wiekach niewoli u swych okrutnych panów), ogry wszczęły powstanie. W rezultacie rozpoczęła się wojna, która doprowadziła do wyniszczenia państw-miast trowów i wyginięcia ogrów. Konflikt wykorzystał bohater Connacht, który pochował trowy w sekretnym miejscu i wtopił ich żelazne miasta w lód. Kontynent został wyzwolony spod jarzma ich brutalnej władzy.



VI. SŁOWNICZEK



VI: SŁOWNICZEK: WAŻNE POSTACIE, MIEJSCA I PRZEDMIOTY

Alrik: Jeden z Dziewięciu, były król Południowych Prowincji.

Bagrada: Najbardziej na południe wysunięta z trzech przełęczy prowadzących przez Chmurne Granie. Łączy Równinę Łusek z Leśnym Sercem. Od niepamiętnych czasów Bagrada była miejscem licznych bitew i potyczek.

Balor: Przywódca Upadłych Władców.

Bariera: Wielka pustynia na wschód od Chmurnych Grani. Kiedyś były to żyzne tereny cesarstwa Cath Bruig, ale pięćdziesiąt lat temu spaliła i spłądrowała je przechodząca armia Ciemności.

Chmurne Granie: Łańcuch górski w środkowej części kontynentu, ciągnący się z północy na południe. Chmurne Granie są niemal nie do przebycia, a jedyne przejścia to trzy przełęcze – Bagrada, Siedem Wrót i Stopnie Żalu.

Cu Roi: Jeden z Dziewięciu.

Duszożerca: Jeden z Upadłych Władców.

Dygodnica: Jedna z Upadłych Władców.

Dziewięciu: Dziewięciu potężnych czarowników, którzy przeciwstawili się Upadłym Władcom. Ich przywódcą był Alrik, a Rabican, Murgen, Maeldun, Cu Roi oraz czterech innych pełnili funkcję generałów.

Gjot: Zatruta rzeka na południe od Okropnych Moczarów.

Kamienie Eblisa: Niezwykle potężny magiczny artefakt. Podobno tego, kto dzierży kamień Eblisa, nie można pokonać w walce.

Kodeks Absolutu: Niezwykle potężna magiczna księga, w której zapisany los każdego stworzenia, które kiedykolwiek się narodzi.

Kopalnie Srebra: Mała osada górnicza w pobliżu Siedmiu Wrót.

Kruczy Most: Mała wioska w pobliżu Madrigal.

Leśne Serce: Ogromny las na wschód od Chmurnych Grani. Żyją w nim leśni olbrzymi.

Madrigal: Jedno z Wolnych Miast Północy.

Maeldun: Jeden z Dziewięciu.

Muirthemne: Pradawna stolica cesarstwa Cath Bruig. Z Muirthemne pochodziło wielu wielkich czarowników i rzemieślników. To właśnie tutaj powstał Tain. Miasto zostało całkowicie zniszczone przez armię Ciemności.

Murgen: Jeden z Dziewięciu.

Myrgard: Ojczyzna krasnoludów. Wraz z innym wielkim miastem krasnoludów, Stoneheim, pięćdziesiąt lat temu Myrgard został wzięty szturmem przez ghole, które rozpoczęły jego okupację.

Myrkridzi: Okrutna rasa mięsożernych potworów, zniszczona w czasie Ery Wiatru przez Connachta.



Okropne Moczary: Bagna na północy kontynentu.

Przymierze: Kiedyś było to główne miasto w Prowincji, jednak pięćdziesiąt lat temu Przymierze zostało spłądrowane i zniszczone przez armię Ciemności.

Rabican: Jeden z Dziewięciu.

Rhi'anon: Pradawna stolica trowów, którą Connacht wtopił w lód w czasie Ery Wiatru.

Równina Łusek: Ogromna nizina na wschód od rzeki Toven, stykająca się z Chmurnymi Graniami w okolicach Bagrady.

Shoal: Miasto, do którego gracz ucieka z Przymierza.

Siedem Wrót: rodkowa z trzech przełęczy przez Chmurne Granie. Swoją nazwę zawdzięcza siedmiu przewężeniom.

Skamander: Główna rzeka przepływająca przez południowo-wschodnią część kontynentu, uchodząca do morza na wschód od Chmurnych Grani.

Strażnik: Jeden z Upadłych Władców.

Tain: Potężny artefakt wyprodukowany przez mistrzów z Muirthemne za czasów Cesarstwa Cath Bruig.

Tyr: Duże miasto w Prowincji, zniszczone przez armię Ciemności na dziesięć lat przed wydarzeniami opisanymi w tej grze.

Upadli Władcy: Sześciu niezwykle potężnych czarnoksiężników, którym dowodzi Balor. Pozostali to: Dygotnica, Fałszywiec, Strażnik i Duszożerca.

Węzeł Świata: Pradawna budowla, umożliwiająca natychmiastowe przemieszczanie się z miejsca na miejsce.

Wielka Pustka: Otchłań w pobliżu Myrgardu, która, jak powiadają, nie ma dna. Powstała ona w miejscu, gdzie Callieachowie popełnili samobójstwo, pragnąc uciec przed trowim prześladowaniem. .

Wojna Dwudziestolecia: Wojna o władzę nad Prowincją stoczona na terenach w okolicy Przymierza i w samym mieście 150 lat przed wydarzeniami opisanymi w grze.

Wydrowy Prom: Kolejna wioska w pobliżu Madrigal.

Wygota: Mała wioska w pobliżu Madrigal.

Zniszczenie Muirthemne, Upadek Cath Bruig: Pięćdziesiąt lat temu Upadli pokonali armię Cesarstwa Cath Bruig, spłądrowani Muirthemne i zamienili tereny cesarstwa na wschód od Chmurnych Grani w pustynię.





vii. pomoc techniczna



VII. POMOC TECHNICZNA

Jeśli podczas instalacji lub w trakcie gry w Myth: Upadli Władcy wystąpią jakieś problemy, należy zapoznać się z poniższymi uwagami.

Windows 95/98:

- Należy sprawdzić, czy zainstalowaliśmy DirectX 5 (znajduje się na dysku CD z grą Myth). DirectX 5 jest niezbędny do prawidłowego działania gry.
- Upewnijmy się, że wszystkie sterowniki (karty grafiki, dźwięku itd.) są kompatybilne z DirectX. Aby uzyskać najnowsze wersje sterowników, należy skontaktować się z producentem kart.
- Aby gra działała poprawnie, nasz system musi być w pełni 32-bitowy. Skontaktujmy się z producentem napędu CD-ROM, żeby uzyskać 32-bitowe sterowniki.
- Karta sieciowa powinna używać sterowników Enhanced Mode.

MacOS:

- Należy sprawdzić czy wyłączyliśmy WSZYSTKIE panele kontrolne i rozszerzenia innych producentów niż Apple.
- Upewnijmy się, że wyłączyliśmy/usunęliśmy clock-chippery lub akceleratory.
- Spróbujmy usunąć plik Preferences gry.
- Spróbujmy przełączyć PRAM. W tym celu, podczas uruchamiania komputera, należy wcisnąć i przytrzymać klawisze Command, Option, P i R i puścić je, gdy nasz komputer uruchomi się ponownie.

Moduły dodatkowe

Najważniejszą cechą wersji 1.3 jest możliwość skorzystania z modułów dodatkowych, która pozwala użytkownikom na pobranie ich z różnych stron Myth i włączenie do gry, bez konieczności modyfikowania samej aplikacji. Można to zrobić przez katalog „Plugin”, który znajduje się w katalogu „Myth_TFL\tags\local”. Umieszcza się tam mapy tworzone przez graczy (muszą mieć rozszerzenie *.gor). Po wejściu do menu opcji gry wieloosobowej, po prawej stronie interfejsu, zauważymy nową listę o nazwie „Moduły” (Plugins), na której znajdują się wszystkie mapy z rozszerzeniem *.gor, które wcześniej umieściliśmy w katalogu „Plugin”. Możemy wybrać którąkolwiek – wtedy pojawi się ona na liście map i będziemy mogli korzystać z wszystkich, uwzględnionych w niej opcji. Pomimo to, NAPRAWDĘ ODJAZDOWA zabawa zaczyna się wtedy, gdy wybierzemy jeden z dostępnych modułów i inną mapę – w takim przypadku wszystkie opcje/zmiany zawarte w tym module (pod warunkiem, że jej autor nie stworzył nowych tagów), zostaną uwzględnione w wybranej przez nas mapie. Jeśli się tak nie stanie, należy skontaktować się z autorem modułu.



A teraz kilka pułapek:

1. Do gry korzystającej z jakiegoś modułu można przyłączyć się tylko wtedy, gdy mamy zainstalowany ten sam moduł.
2. W przypadku zmiany modułu, wszyscy gracze, którzy go nie mają, zostaną usunięci z gry. Poza tym, wszyscy gracze muszą mieć tę samą wersję danego modułu. Szukając modułów, proponujemy zacząć od adresu: <<http://www.bungie.net/community/links.shtml>>.
3. NIE publikujemy listy map użytkowników. Bungie nie zajmuje się ich dystrybucją ani nie ingeruje w ich formę. Jeśli jakiś moduł sprawia problemy, należy skontaktować się z jego autorem. NIE ZAPEWNIAMY POMOCY TECHNICZNEJ DLA MODUŁÓW DODATKOWYCH. Oznacza to, że nie należy kontaktować się z nami w sprawie tych modułów.
4. Moduły dodatkowe mogą być wykorzystywane zarówno w pokojach punktowanych, jak i niepunktowanych. TRZEBA jednak pamiętać, że korzystając z mapy użytkownika bierzemy pełną odpowiedzialność za to, co robimy. Należy zawsze zapoznać się z mapą i wypróbować ją w komnacie niepunktowanej, a dopiero później ewentualnie przejść do punktowanej. Jeśli dana mapa okaże się niestabilna i/lub źle przyznaje punkty, należy skontaktować się z autorem mapy, a nie z nami.
5. NIE ZAPEWNIAMY POMOCY TECHNICZNEJ DLA MODUŁÓW DODATKOWYCH. Nigdy. W przypadku problemów ze zrozumieniem tej kwestii, proponujemy przeczytać pkt.3 i 5 kilka razy, aż stanie się to zupełnie jasne. ;)
6. Gra wykorzystuje tylko te moduły, które mają rozszerzenie *.gor. Wszystkie inne moduły muszą zostać skonwertowane do tego formatu. Autorzy mogą w tym celu skorzystać z dostępnych edytorów *.gor.



POMOC TECHNICZNA

Zanim zdecydujesz się skorzystać z naszej pomocy technicznej, powinieneś (powinnaś) poczynić niezbędne przygotowania. Jeśli mamy ci szybko i skutecznie pomóc, będziemy potrzebowali jak najwięcej informacji o konfiguracji twojego komputera i naturze samego problemu. Poniżej odnajdziesz listę podstawowych danych, które powinieneś nam dostarczyć. Jeżeli nie jesteś w stanie zgromadzić ich samodzielnie, skontaktuj się z działem pomocy technicznej firmy, w której zakupiłeś swój komputer. Zanim wykręcisz numer do działu pomocy technicznej, skompletuj wszystkie poniższe informacje; bez nich nie będziemy potrafili ci pomóc.

Szczegóły dotyczące kontaktu z Tobą:

- Twoje imię i nazwisko
- Adres e-mail oraz nr telefonu, pod którym można cię zastać w ciągu dnia

Szczegóły dotyczące sprzętu:

- Typ i model komputera
- System operacyjny (n.p. Windows 98, Windows ME, itd.)
- Szybkość taktowania i rodzaj procesora
- Łączny rozmiar pamięci systemowej RAM
- Typ i model karty graficznej / akceleratora 3D oraz rozmiar pamięci Video RAM na karcie
- Typ i model karty dźwiękowej
- Dane nt. myszy i jej sterownika

UWAGA: PROSIMY NIE KONTAKTOWAĆ SIĘ Z PRACOWNIKAMI DZIAŁU POMOCY TECHNICZNEJ FIRMY PLAYIT Z PROŚBĄ O PORADY DOTYCZĄCE SAMEGO SPOSOBU GRANIA. Z PRZYKROŚCIĄ INFORMUJEMY, ŻE NIE UDZIELAMY TEGO TYPU PORAD.

Adres pocztowy: Dział Pomocy Technicznej
Onet.pl, Oddział OPM w Bielsku-Białej
43-300 ul. Wyspiańskiego 10

Telefon: 033 8119180

Pomoc techniczna dostępna jest w godzinach: 8.00-16.00

Faks: 033 8123141

E-mail pomoc@playit.pl

Wirtualny sklep – realne korzyści – www.mig.pl – multimedia i gry
Dział handlowy: tel: 033 8118729, 35 e-mail: handlowy@opm.pl

Ten program jest przeznaczony do indywidualnego użytku i może być odtwarzany tylko na jednym ekranie podczas każdej projekcji. Programu nie wolno wypożyczać, wynajmować ani wykorzystywać dla celów publicznych.



VIII. AUTORZY





TWÓRCY GRY

KIEROWNICTWO PROJEKTU

Jason Jones

PROGRAMOWANIE

Jason Jones

Ryan Martell

Jason Regier

Alex Rosenberg

GRAFIKA

Mark Bernal

Robt McLees

Frank Pusateri

SCENARIUSZ

Jason Jones

Robt McLees

Doug Zartman

KIEROWNICTWO PRODUKCJI

Tuncer Deniz

Grafika interfejsu

Marcus Lehto

PROJEKT MISJI

Jason Jones

Jason Regier

Ryan Martell

Jay Barry

Mark Bernal

Robt McLees

Frank Pusateri

GRAFIKA ZWYCIĘSTW/STRAT

Gary McCluskey

Juan Ramirez

DODATKOWE PROGRAMOWANIE

Alain Roy

Jamie Osborne

DŹWIĘK I MUZYKA

stworzona przez O'Donnell/Salvatori Music, Inc.

Marty O'Donnell

Mike Salvatori

Paul Heitsch

DODATKOWE DŹWIĘKI

Dave Sears

GŁOSU UŻYCZYLI

Geoffrey Charlton-Perrin – narrator

Roger Mueller – Alrik

Jeff Morrow – Balor, Duszożerca

Bob O'Donnell – krasnolud

James Schneider – łucznik, woj

Bob Swan – wędrowiec, throw

Tony Mackus – woj, berserker, szkolenie

Paul Heitsch – kmić

Marty O'Donnell – Sinis, upiór

DOKUMENTACJA

Matthew Soell

Tuncer Deniz



Doug Zartman

Max Hoberman

Jay Barry

Juan Ramirez

OPAKOWANIE

13th Floor

Tuncer Deniz

Alexander Seropian

Max Hoberman

OKIADKA

John Bolton

SYSTEM OBRAŹENÍ

Alexander Seropian

Eric Klein

David Joost

Doug Zartman

Jonas Eneroth

Matthew Soell

Diane Donohue

Jim Ruiz

Max Hoberman.

ILUSTRACJE

stworzone przez Dragonlight, Inc

KIEROWNICTWO GRAFICZNE

Ron Franco

ILUSTRACJE

Rommel Franco

ILUSTRATORZY

Mel Sia

J.C. King

PRZERYWNIKI FILMOWE

Canuck Creations, Inc.

PRODUKCJA

Alan Kennedy

REŹYSERIA

Hana Kukal

GRAFIKA

Khai Nguyen

EFEKTY SPECJALNE

Charlene Logan

ASYSTENCI DS. RYSUNKÓW SCENOPISOWYCH

Ian Blum

Stephanie Boadreau

WYCZASOWANIE RYSUNKÓW SCENOPISOWYCH

Kirk Hudson

Hana Kukal

Ian Blum

PROJEKTY POSTACI

Steve Lynes

Geri Bertola

Todd Kauffman

Projekty lokacji

Khai Nguyen





PROJEKTY - WSPARCIE

Charlene Logan	Cameron Hood
Kevin Labanowich	Kris Pearn

PROJEKTY EFEKTÓW SPECJALNYCH

Charlene Logan	Kevin Labanowich
	Carlos Aranicia
	Mathew Otto
	Hana Kukal

KIEROWNIK DS. GRAFIKI TŁA

Khai Nguyen	
Grafika tła	
Khai Nguyen	
Davoud Magidian	

UKŁAD

Khai Nguyen	
Darren Donovan	
Kris Pearn	
Cameron Hood	
Stephanie Boudreau	
Carlos Arancia	

UKŁAD ANIMACJI

Steve Lynes	
Hana Kukal	
ANIMACJA	
Steve Lynes	
Ian Blum	
Stephanie Boudreau	
Trevor Hierons	
Troy Quane	
Darren Donovan	

ANIMACJA EFEKTÓW SPECJALNYCH

POMOCNIK ANIMACJI EFEKTÓW SPECJALNYCH

PORZĄDKOWANIE ORAZ KURIERZY

DŹWIĘK



ASYSTENCI PRODUKCJI

Neil Exall
Colleen Jenkinson

CYFROWY ATRAMENT

MENEDŻER PRODUKCJI

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Beta testerzy, Bart Farkas, Brad Newell, Chris Jensen, Ryan Hylland, Anne Cesa Klein, Gabbi and Emmy, Craig Fryar, Ken Feinstein, Darlene Kindler, Brian Bruning, Janet Leising, Greg Joswiak, Scott Alden, Richard Bernal, Esther Bernal, Mike Bernal, Melissa Bernal, Eli Diaz De Leon, Hee Kyung Kil, „The Loca-lizers”, Crew Bailando, Melanie Rees, Orhan Deniz, Nezahat Deniz, Nelly Mancilla, Eduardo Chavarri, Gerardo Chavarri, Dave Parmley, Maureen Adams, Dan, oraz przyjaciele z Sybex, Paul Sutcliffe, Mark Rubin, Lloyd Regier, Victoria Regier, Keith Regier, Erik Mortensen, Kelly St. John, Laura Seropian, The Fistulated Cow, Laura Strentz, Sean Cummings, Amy Dew, Joe Fielder, Lauren Fielder, Hector Magana, Susan Kaulfuss, „My buddy Angelo”, Frank Zappa, Christina Lee Eldridge, Pam Klier, Mari Paz Cabardo, the Shepardsdon Family, Dave i chłopaki Basement, Mike, Maureen, Tim, Pete i Madalyn, Hung H Nguyen, Neal i bandy, Nance Zartman oraz chłopakom z 3Dfx, Microsoft, Apple, Dell.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Kierownik redakcji

Koordynacja prac

Tłumaczenie

Lokalizacja

Grafika

Testowanie:

Współpraca:

Skład komputerowy i przygotowanie do druku:



Prosimy o zapoznanie się z niniejszą Umową Licencyjną przed zainstalowaniem niniejszego oprogramowania.

Poprzez zainstalowania niniejszego oprogramowania Użytkownik wyraża swoją akceptację warunków niniejszej Umowy Licencyjnej. W przypadku niewyrażenia zgody oprogramowanie należy usunąć ze swojego komputera.

PRAWA I OGRANICZENIA LICENCYJNE. Take Two Interactive Software, Inc. i Bungie Software oraz Onet.pl S.A., w zakresie dotyczącym adaptacji, tłumaczenia i lokalizacji oprogramowania Myth II: Duszożerca (dalej "Oprogramowania") na rynku polskim, niniejszym wspólnie udzielają Użytkownikowi niewyłącznego, niezbywalnego prawa do użytkowania Oprogramowania w formie kodu wynikowego na maksymalnie jednym (1) systemie komputerowym wyłącznie do użytku prywatnego i osobistej rozrywki Użytkownika. Niniejsze Oprogramowanie nie może być kopiowane ani wykorzystywane w innym celu od określonego powyżej. Użytkownik nie może dokonywać analizy kodu programu metodą "reverse engineer", dekompilować ani rozmontowywać Oprogramowania. Użytkownik nie może sprzedawać, udzielać licencji, dzierżawić, opracowywać prac pochodnych w oparciu o oprogramowanie, ani w inny sposób przekazywać Oprogramowania i towarzyszących mu materiałów. Wszystkie prawa, które nie zostały wyraźnie udzielone na mocy niniejszej Umowy są zastrzeżone przez Take Two Interactive Software, Inc. i Bungie Software oraz, odpowiednio do wersji polskiej, przez Onet.pl S.A.

OGRANICZENIA DODATKOWE. Zabrania się komercyjnego wykorzystywania Oprogramowania. Użytkownik nie może ani nie jest uprawniony do wykorzystywania Oprogramowania do celów komercyjnych (np. tworzenia dodatkowych poziomów).

PRAWO AUTORSKIE [COPYRIGHT]. Wszelkie tytuły i prawa autorskie do Oprogramowania oraz wszelkie kopie Oprogramowania stanowią własność Take Two Interactive Software, Inc. i Bungie Software i/lub Onet.pl S.A. (w zakresie o którym mowa powyżej).

Oprogramowanie oraz jego tłumaczenie i adaptacja chronione są przez prawo polskie (Ustawa o Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. Dz.U. Nr 24, poz. 83), prawami autorskimi Stanów Zjednoczonych, międzynarodowymi umowami i konwencjami dotyczącymi praw autorskich, jak również innymi prawami. Wszelkie prawa, nie będące jednoznacznie udzielone na mocy niniejszej Umowy, są zastrzeżone.

BRAK GWARANCJI. Oprogramowania i towarzyszące mu materiały pisemne są udostępnione "w stanie, w jakim są" bez jakiegokolwiek gwarancji. W maksymalnym, dopuszczalnym przez obowiązujące prawo, zakresie Take Two Interactive Software, Inc. i Bungie Software oraz Onet.pl S.A. nie udzielają jakichkolwiek gwarancji, z wyjątkiem praw, które przysługują z mocy prawa. Użytkownik przejmuje na siebie pełne ryzyko wynikające z nieprawidłowego korzystania z Oprogramowania oraz wszelkich towarzyszących mu materiałów.

BRAK ZOBOWIĄZAŃ Z TYTUŁU ODSZKODOWAŃ ZA SZKODY WTÓRNE. Take Two Interactive Software, Inc. i Bungie Software oraz Onet.pl S.A. nie ponoszą odpowiedzialności za to, iż Oprogramowanie spełni oczekiwania nabywcy, lub że jego działanie będzie całkowicie wolne od błędów. Nabywca ponosi wszelkie ryzyko odnośnie możliwości użycia Oprogramowania w określonym celu i do konkretnego wykorzystania. Ponadto ani Take Two Interactive Software, Inc. i Bungie Software ani Onet.pl S.A. nie ponoszą odpowiedzialności za awarie w sieciach komputerowych, komputerach stacjonarnych, systemach operacyjnych na których zainstalowano lub w inny sposób wykorzystano Oprogramowanie. Powyższe odnosi się także do strat lub szkód bezpośrednio lub pośrednio wynikających z użycia lub niemożności użycia Oprogramowania.

INNE. A. Strony Umowy Licencyjnej uznają, iż punkty oraz ustępy niniejszej Umowy są podzielne. Gdy jakikolwiek punkt, ustęp lub możliwa do zidentyfikowania część punktu lub ustępu zostanie uznana za nieważną lub nie podlegającą egzekucji przez właściwy Sąd, wtedy taka nieważność lub nieegzekwowalność nie będzie wpływała na ważność lub możliwość egzekucji pozostałych punktów lub ustępów.

B. W sprawach nie uregulowanych niniejszą umową stosuje się odpowiednio przepisy kodeksu cywilnego, przepisy ustawy z 4 lutego 1994 roku O Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych oraz inne akty prawne chroniące prawa objęte niniejszą Umową.

C. Użytkownik niniejszym oświadcza, że zapoznał się i zrozumiał treść powyższej Umowy Licencyjnej i przyjmuje, iż czynność instalacji Oprogramowania oznacza zgodę na treść Umowy.